electronic GAMES

Superbasic - Home computer

6 GIUGNO 1984 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

I giochi
2 ne paghi

Divertimento doppio per il tuo VIC 20! Oggi paghi 2 games e ne prendi 4, scegliendoli nella vasta gamma di giochi che trovi dal tuo rivenditore Commodore.
Ma affrettati, perché i favolosi giochi del VIC stanno andando a ruba... e fatti furbo: porta con te un amico e dividi con lui il costo delle cartucce; così ne porti via un mucchio, tutte originali, già pronte p[...] giocare... e durano un secolo!

del VIC 20
4 ne prendi.*

(...li scegli tu. 4 games al prezzo di 2)

* Validità fino al 30 giugno 1984

Con VIC 20 giocare è un affare.
Per altre informazioni, telefonaci subito:
02-618321.
Commodore Italiana S.p.A.

Editor
Arnie Katz

Executive Editor
Bill Kunkel

Editorial Director
Bruce Apar

Senior Editor
Joyce Worley

Publisher
Jay Rosenfield

Co-Publisher
Arnie Katz

Illustrators
David Prestone
Brez
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

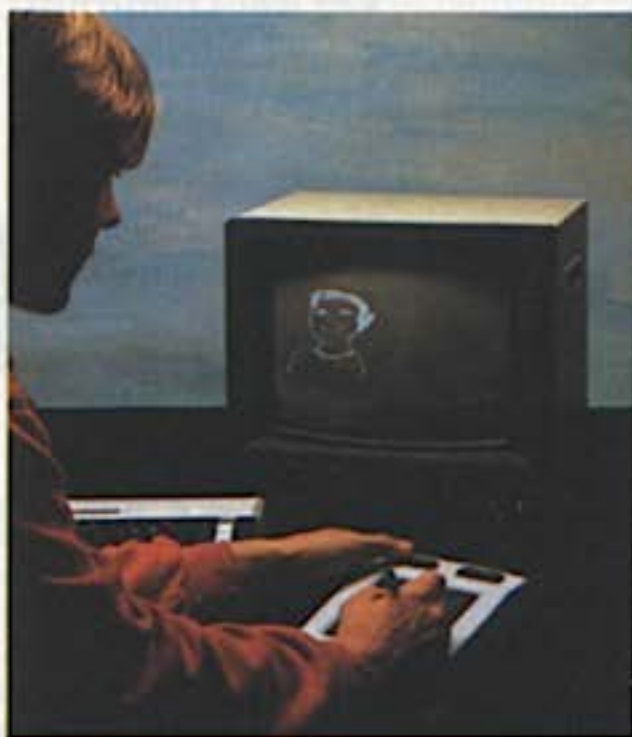
Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Direttore
CESARE ROTONDO

Comitato di redazione
MARCO FREGONARA
GIANCARLO BUTTI

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Collaboratori
ALESSANDRO BARATTINI
ERMINIO BERETTA
FABIO BOSSI
ROCCO COTRONEO
LUCA FERRIERI
CRISTINA FREGONARA
BENEDETTA GARDELLA
MASSIMO MESSAGGI
OSCAR PRELZ
ENRICO SALVI
ROBERTA SEVIERI

Illustratori
LUIGI DE NOBILI
MASSIMILIANO MANCUSO

44

DISEGNARE COL COMPUTER

52

IL GIOCO DEL MESE
INTERNATIONAL SOCCER

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTÙ

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
F.G.M.
Via Rancati, 22 - 20122 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Mensile associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

BUTTA LA PASTAAAA!!!

Siamo un po' a corto di idee, direte voi; effettivamente dopo "Pista... la posta", titolo apparso sul n° 4 e "Sposta la posta" apparso sul n° 5, non riuscivamo a trovare niente di idoneo per il numero di Giugno. Ecco che improvvisamente verso le 12,30 di un giorno uggioso, lo stimolo della fame si è imposto su ogni altro desiderio fino a dirottare il pensiero postale verso tavole imbandite con pastasciutta fumante: l'ispirazione è il prodotto di uno strano meccanismo. "Butta la pasta che io nel frattempo mi leggo un po' di E.G. n° 6": questa è la parola d'ordine di ogni videogiochista affamato dopo una sfibrante avventura video. Noi qui ne sappiamo qualche cosa: pensate che alla pausa per il pranzo, prima del quotidiano (misero), panino, spesso ci sfidiamo a Zaxxon e visto che ormai siamo bravini, non stacchiamo mai prima di una mezzoretta: in un certo senso il video gioco è il nostro aperitivo elettronico. E.G. n° 6: cari affezionatissimi amici le vostre lettere favoriscono i nostri languori visto che sono così appaganti ed entusiastiche. Electronic Games piace e noi ne siamo felici. Il successo non ci dà però alla testa e così eccoci qua a rispondere a più lettere che possiamo. Purtroppo mensilmente qualcuno di voi rimane escluso e questo solo perché lo spazio a disposizione non è sufficiente ad accoglervi tutti; spesso comunque le domande che ci pervengono sono simili e rispondendo ad uno di voi si soddisfa l'esigenza di molti che per il momento non hanno avuto diretta replica.

Comunque scrivete, scrivete e scrivete, c'è posto per tutti, prima o poi la vostra lettera sarà lo spunto per rispondere ad altri. E adesso via, leggere, cominciate il vostro viaggio nel N° 6 di E.G., ci sono molte novità, ma una in particolare vi farà felici: abbiamo trovato Mister E.G.! (WOW!!!) comunque non vi permettiamo altro, state calmi, andate con ordine e prima di ogni altra cosa leggetevi la posta e se è ora di pranzo ricordate il motto del mese: "Butta la pastaaaa!!!". Ciao a tutti.

MORIRE DI INVIDIA

Carissimo E.G., sono un videogiocatore di 18 anni, fortunato possessore di un Apple II, di un Intellivision, e, dulcis in fundo, di un Colecovision!!

Ho appena divorato il numero 4 della rivista e devo dire che sono finalmente soddisfatto. Le vostre "guide" sono molto complete, la puntualità in edicola e la distribuzione fanno, credo, morire d'invidia i vostri concorrenti! Ho solo un appunto da farvi: perché non servirsi maggiormente della possibilità del contatto con gli U.S.A.?

Secondo me non è affatto scorretto parlare di videogiochi in anteprima, anche se questi in alcuni casi potranno non essere importanti. (Non costringetemi a pagare 8.500 Lire tonde tonde per comprare anche E.G. made in U.S.A. e fate sì che la vostra "rimonta" si concluda con un sorpasso sul vostro competitore italiano).

Gli unici "danneggiati" da una maggiore "freschezza" sarebbero i nervi dei negozianti: ma forse la continua richiesta di cartucce nuove li stimolerebbe!

Il mercato dei videogiochi ha già dato prova di essere uno de

bisognosi e bramosi di continue novità! FOORZA!!!!!
Concludo con una domanda:
la Parker produrrà altre cartucce per Coleco oltre Q*Bert e POPEYE? e l'ACTIVISION oltre RIVER RAID e PITFALL (molto deludenti!!)?

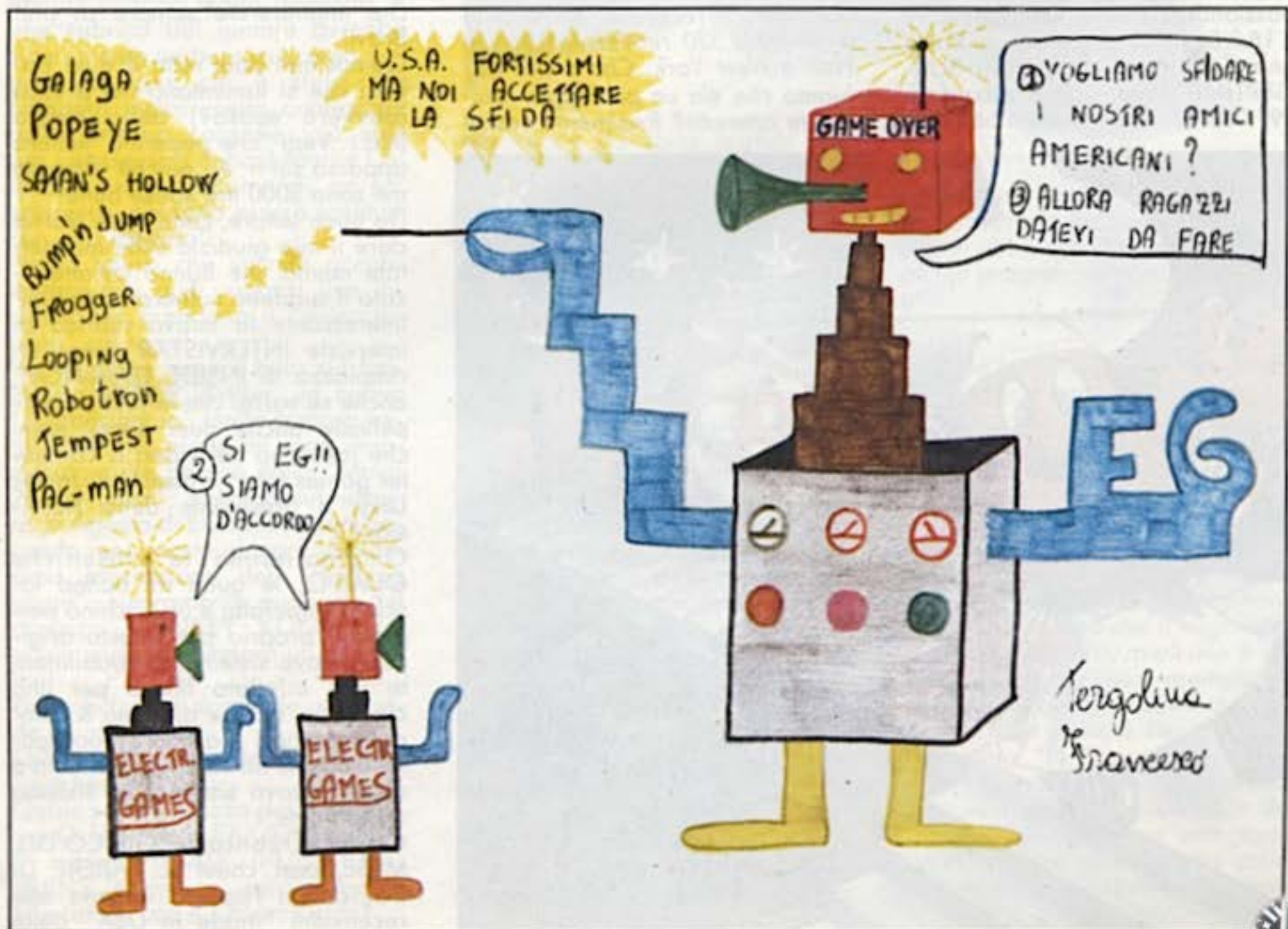
GIOVANNI BIANCO

I tempi postali e quelli redazionali fanno sì che soltanto sul numero di Giugno si ha risposta ad una lettera giuntaci a metà aprile. Ma la puntualità, non tutelata in questo caso è invece garantita, ogni mese all'apparizione di un nuovo numero di E.G. E tu, Giovanni, questo lo sottolinei aggiungendo che la concorrenza – notoriamente ritardataria – per questo dovrebbe inviarci. Secondo noi i motivi per provare tale sentimento sono anche altri ma non vogliamo entrare in particolari e pensiamo ad un famoso proverbio non cinese che dice: "chi si loda si imbroda" quindi niente lodi e niente brodi. Sull'opportunità di sfruttare più consistentemente l'edizione americana non è così semplice come pensi. Gli accordi con E.G. degli States spesso ci costringono a determinate scelte; sappi comunque che la nostra edizione usufruisce tutto quanto gli è concesso. Noterai comunque che la parte italiana che è l'80% della rivista, ha forma e contenuti già importanti e che non sfigurano nei confronti del 20% made in U.S.A.: sei d'accordo? Per quanto riguarda la domanda dobbiamo risponderti, come in altri casi, che le anteprime e le novità assolute sono prontamente annunciate sulle nostre pagine: nell'hot-line di questo mese per esempio c'è la notizia che Activision produce Software per Commodore e Sinclair.
Niente che non si sappia quindi bolle in pentola alla Parker e all'Activision le cose stanno come detto sopra – hai letto su E.G. 5 la recensione di Pitfall II nel gioco del mese? – Scrivici ancora e continua a seguirci, abbiamo bisogno di lettori fedeli come te.

QUESTO È BASIC

Carissimi amici di Electronic Games sono un vostro affezionato lettore di 17 anni, innanzitutto voglio farvi i miei complimenti per i primi numeri della vostra rivista in versione italiana. Vorrei porgervi alcune domande, ad esempio: che cosa è una routine? a che cosa serve? è necessaria? una soub routine è uguale? se no, cosa è? a cosa serve?
Inoltre vorrei sapere se in futuro avete intenzione di pubblicare alcuni programmi per computer. Il computer che posseggo è VIC 20.
Tanti saluti videogiocosi.

Buzzi Marco
Roma

Caro Marco, rispondiamo volentieri alle tue domande: una routine è una parte di programma che ha un compito ben preciso; un programma è composto da varie routine, collegate fra di loro; una soub-routine è ancora una routine che in genere viene utilizzata molto spesso e per tale motivo viene

richiamata dall'interno delle altre routine, mediante, ad esempio, la funzione GOSUB.
Se tutto questo non ti è molto chiaro è forse perché di programmazione non ne sai abbastanza. Ti consigliamo di leggere un libro sull'argomento. Anche la nostra rivista però potrà presto darti una mano a imparare qualcosa sui computer. Innanzitutto la rubrica "Parla come giochi" ti insegna alcuni termini classici e usuali inoltre da settembre partirà un corso di Basic molto semplice a cui abbineremo anche un listato.
Seguici sempre e scrivici ancora.

RECORD

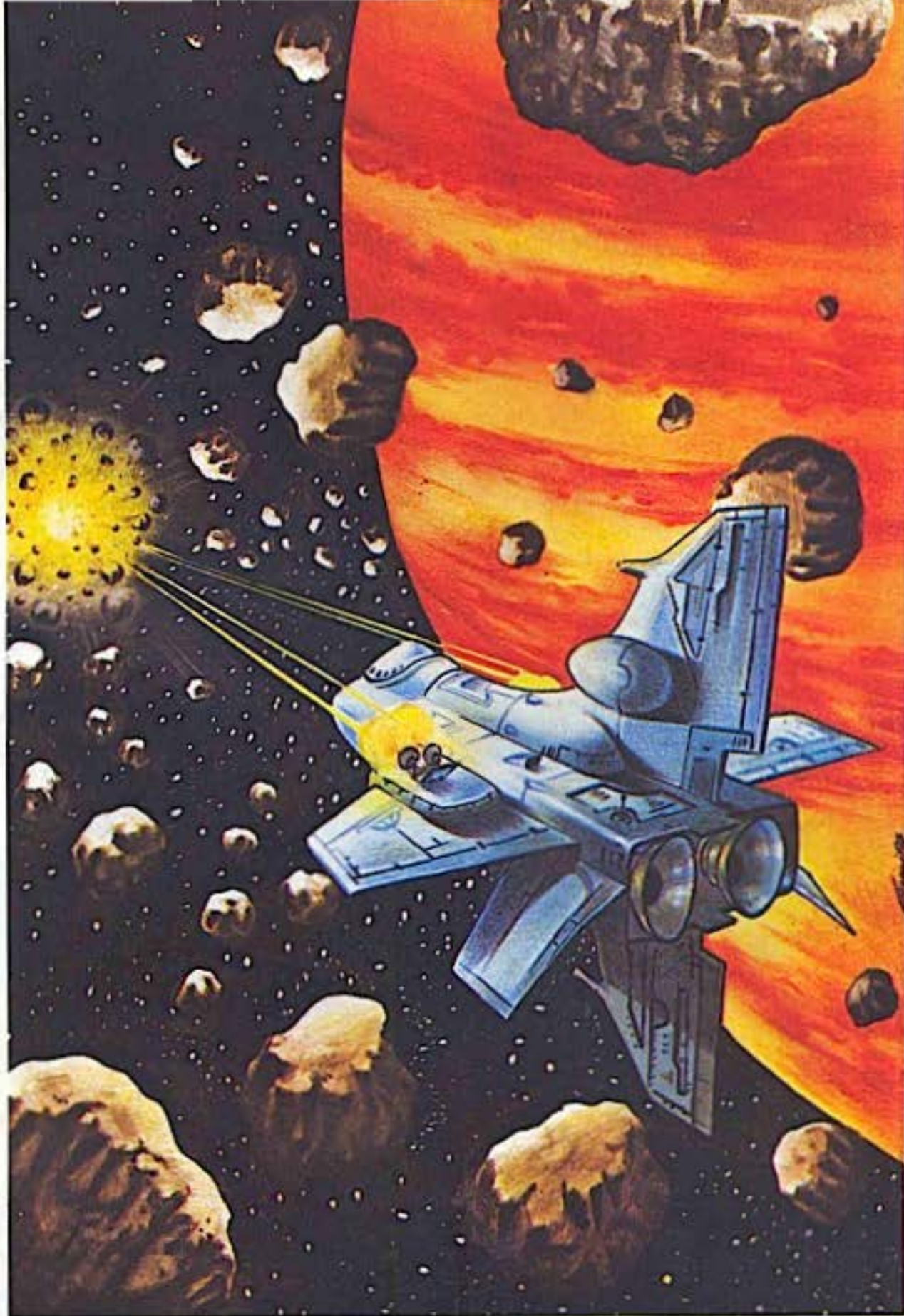
Dear wonderful and perfect EG.
Sono un ragazzo di 14 anni appassionatissimo dei videogame.
Il 16.3.84 nella sala giochi di Bologna California, ho visto in BURGERTIME il punteggio record di 997.000. Gli USA l'hanno battuto? Come fate ad essere sicuri che quei punteggi sbalorditivi fatti in USA siano reali? Doop tante ore che uno gioca non vanno in tilt?
Vi ringrazio per la descrizione dettagliata di BURGERTIME, perché ho imparato delle regole che non sapevo.
Tanti saluti e spero che rispondiate alle mie domande.

Pretolani Marco
Sasso Marconi (BO)

Dear italian friend
il tuo inglese ci conforta. Ci riferiamo in qualche modo, alla scelta di lasciare in inglese i titoli delle parti americane. Ad alcuni non va giù; altri come te ad esempio, ci si trovano a proprio agio, tanto da essere stimolati a usare la lingua anglosassone per introdurre la propria lettera.
Noi pensiamo che il titolo in lingua originale renda più reale e palpabile la situazione diversificando quella parte da ciò che è redatto in Italia. Faremo presto un referendum tra i nostri lettori e vedremo se mutare l'impostazione oppure continuare così. Ora le tue domande. Il record di Burgertime è di 5.003.320 realizzato da Jim Hall a New York. Che prove abbiamo che sia un punteggio realmente ottenuto? Realmente nessuna, ma in America la redazione di EG ha fotografie dello schermo a partita conclusa e anche del record-man. D'altra parte punteggi così ormai non stupiscono più nessuno. Hai letto, nell'introduzione di "Record made in USA", delle imprese di Paolo Zannini? Ha fatto 18 milioni e passa a NIBBLER e avrebbe potuto andare oltre. Di Zannini hanno parlato anche i quotidiani e oltretutto alle gare avevano assistito molti: insomma non è una montatura così come anche i punteggi dei nostri americani friends non lo sono.
Sei convinto?

GAME OVER? DAVVERO ORIGINALE

Carissima redazione di EG,
chi vi scrive (per la terza, ma non ultima volta!) è l'autore di quelle "domande da un milione" pubblicate su READERS REPLAY del 3° numero (grazie!).
Ho notato il vostro primo grande miglioramento sul fantastico numero di Aprile, ma sono convinto che migliorerete sempre di più! Bravi!
Quindi non date retta a quei boriosi che si lamentano nel prezzo (davvero esoso?) della rivista (n.d.r. Vedi "che peperino" lettera apparsa sul n° 4), poiché secondo me sono 3000 lire spese bene!
Da buon lettore, comunque, vorrei dare il mio giudizio sulle inaspettate novità che hanno caratterizzato il suddetto numero di Aprile!
Interessante la nuova rubrica di interviste INTERVISTAR (forse un rimpiazzo di INSIDE GAMING?), anche se vorrei che in futuro interpellaste anche quei grossi nomi che lavorano nei video & computer games (che ne direste di James Levy, il presidente della Activision?)!
Originalissime le classifiche OLIMPO, le quali mi hanno lasciato stupefatto e un pochino perplesso, proprio per questo originale nuovo sistema, probabilmente mai adottato finora per una classifica, sia pur di video & computer games! Ma non preoccupatevi, poiché mi sono già abituato a questo nuovo sistema, un sistema quasi "cute"!
Ottima la rubrica del GIOCO DEL MESE, così come IL PARERE DI EG, ottima risposta italiana alle recensioni "made in USA"

PROGRAMMABLE PARADE, che spero non eliminerete, comunque!
Vorrei anche proporre l'istituzione di una nuova rubrica, da me notata sul numero di Dicembre di EG Americana; si tratta di IN CONTROL, rubrica di recensioni di vari optionals (joystick, trackballs etc.) per consolles e computer in circolazione!
Vorrei quindi che recensiste anche i primi (finalmente!!!) comandi joystick + keypad" compatibili con il mio sistema ColecoVision; nella mia città (Milano) ne ho visti due: uno prodotto dalla SPECTRAVIDEO (il QUICK SHOT III) e l'altro prodotto dalla famosa WICO CORPORATION! Non disdegno certamente anche il nuovo comando della Coleco, il SUPER ACTION CONTROLLER; quindi vorrei che provaste anche questo!
Sono tutti molto belli e, a prima vista, affidabili, ma non vorrei fare un acquisto ad occhi chiusi, e vorrei perciò saperne di più, naturalmente da voi di EG, già esperti in recensioni di video & computer games in circolazione in Italia!
Oggi, poi, sembra che questi optionals vadano molto di moda, e una rubrica del genere avrebbe sicuramente un buon successo, soprattutto per chi è stufo dei comandi inclusi nella confezione della propria consolle (ciò vale per i possessori di basi Atari e ColecoVision, i cui comandi, un po' imprecisi, possono essere sostituiti con altri migliori)!
Perciò spero che vorrete accontentare tutti quei ragazzi (me incluso) che prendono il "videogaming" sul serio!
Vorrei infine sapere tutto sul bellissimo MINER 2049er, un nuovo "climber game" molto famoso negli USA, del quale mi sono innamorato sulle pagine della "Miner 2049er Story", apparsa sul numero di Agosto di EG Americana. Secondo me, questo gioco è la massima espressione del "climbing game", sicuramente migliore del classico DONKEY KONG, del quale sono pur sempre un grande fan!
Per concludere domande, domande e... domande!
Quale è il significato del termine "glitches"?
Quale sarà il prezzo dell'attesissimo QUANTUM LEAP Sinclair?
Il nuovo PIFTALL II-LOST CAVERNS (Activision) sarà compatibile anche con il ColecoVision?

Oltre a GALAXIAN, CENTIPEDE e DEFENDER, quali saranno i prossimi titoli ATARISOFT per ColecoVision?
Parlerete più ampiamente dei giochi a gettone (i coin-up), magari in una PLAYERS GUIDE?
Ecco, questo è tutto, gente!
Spero di essere stato più interessante che nella mia prima lettera e, per ora, vi do il mio Game Over e... alla prossima! Ciao!

Fabio D'Italia
Milano

Caro Fabio,
la tua lettera ha fatto il giro della redazione, dello studio grafico, dell'amministrazione fino ad essere letta, sebbene di sfuggita, anche dall'editore. Le tue considerazioni sono molto gratificanti e per noi che lavoriamo tutto il giorno e tutti i giorni per fare di EG la migliore rivista italiana del settore, leggere che quello che ideamo e realizziamo piace ai lettori, ci gasa non poco.
Il tuo entusiasmo per Olimpo si è trasmesso anche da noi: quelle due pagine ci sono costate una fatica che non puoi immaginare. Circa le iniziative che ti auguri per il prossimo futuro, qualcosa è già attualità come per esempio la recensione di Mixer 2049 contenuta in questo numero. Per la rubrica auspicata "In Control", abbiamo già programmato un prossimo inserimento. Ma veniamo alle domande: per la prima attingiamo all'esperienza di un nostro collaboratore super-esperto e veniamo a scoprire che per "glitches" si i

tende l'accensione e lo spegnimento del sistema in rapida sequenza attraverso un'azione digitale sull'interruttore. Così facendo in alcuni casi la consolle entra in uno sfasamento positivo ai fini del gioco, infatti il protagonista sarà più rapido e se è abilitato a sparare, sparerà più colpi. Passando a un altro argomento: il prezzo del QL oscillerà dal milione al milione e duecentomila ma di certo non c'è niente e l'importatore ufficiale (Rebit Computer) non si sbilancia.
Circa la compatibilità di H. Pitfall II con il Colecovision per il momento non ci è giunta notizia. Ci chiedi titoli nuovi dell'Atarisoft e noi non possiamo darteli visto che anche la ditta americana tra i suoi segreti.
Infine i coin-up: prossimamente inaugureremo una nuova rubrica di strategie per i giochi da bar e così anche tu sarai accontentato.
Ti salutiamo ricambiando l'originalissimo "game over"... ma aggiungiamo il solito, tradizionale, emblematico e simpatico CIAO.

AMICO VIDEOGAME

Simpaticissima, Superissima, Elettrizzantissima redazione di Electronic Games, complimenti per la bellissima rivista, peccato che non ho il numero uno, in quanto vi ho scoperto per caso a febbraio. Comunque vi scrivo soprattutto per complimentarmi con voi per l'articolo riguardante i videogames e gli handicappati, anche io sono un ragazzo handicappato amante dei videogames. I videogiochi non sono inutili, come afferma certa gente, ma, a me personalmente, tiene compagnia e fa sentire partecipe e attivo.
Ora vorrei porvi tre domande:
i records casalinghi valgono quanto a quelli ottenuti nelle sale giochi? posseggo una consolle dell'Intellivision, mi spiegate come posso sostituire i joystick e di quale ditta sarebbe compatibile? farete qualche concorso per i lettori di E.G. con i videogames?
Spero che risponderete alla mia lettera.
GRAZIE!!!!

Marco

Caro Marco,
grazie per gli aggettivi Super. Il numero uno, visto che sei un lettore affezionato, abbiamo provveduto a mandartelo e forse ti è già arrivato. Siamo felici che tu abbia apprezzato l'articolo sui giochi e handicappati: il video-game, in una società in cui le barriere architettoniche intralciano la vita a chi, come te, non dispone completamente del proprio corpo, il videogame, dicevamo, è una gran cosa perché ti permette di vivere avventure dinamiche in cui non solo corri e ti scopricolli ma addirittura voli. E poi giocare è un modo per passare il tempo divertendosi.
Circa le tue domande sappi che i records da casa, se fotografati e quindi comprovati, almeno per noi hanno validità massima. Guarda in ultima pagina: il tagliando "gioco anch'io" ti da modo di inviarci i tuoi punteggi che presto, insieme ad altri pervenuti, pubblicheremo. Ci chiedi dei joy-stick intellevision: effettivamente quel disco non è pratico. Puoi sostituire tutto con il Quick-Stick della Point Master, un joy-stick molto più funzionale. Per i concorsi non vogliamo preannunciarti nulla ma in pentola bolle qualcosa.
Ciao e scrivici ancora.

È UNA QUESTIONE DI LINEE

Spettabile redazione di EG,
anch'io, come moltissimi ormai, sono un grande appassionato di videogames; ho deciso pertanto di comprarmi una "mia consolle personale" indirizzandomi verso la Colecovision perché ha una grande grafica e stupende cartucce. È sorto però un problema non indifferente per le mie tasche: il costo un po' elevato. Allora mi sono rivolto a degli amici che vivono negli Stati Uniti – padre e madre dei video-games – per farmene inviare uno: il costo è davvero sorprendente, pensate, molto meno della metà del prezzo italiano. Qui però è sorto un altro problema che vi rimando per averne conferma ed, eventualmente, risolverlo. Mi è stato risposto, infatti che noin è possibile giocare, qui in Italia e in Europa (?), con consolle "Made in USA" perché non compatibili con il nostro sistema televisivo. Allora io vi domando:
è vero tutto ciò?
in che cosa consiste tale differenza?
è possibile usare speciali adattatori per evitare questo spiacevole inconveniente?
ciò, vale anche per le cartucce?
Nell'attesa di risposte mi congedo da voi congratulandomi per la bellissima ed utilissima rivista. Ciao ciao e... tanti joystick a tutti.

Riccardo 26 anni
Viareggio

Speriamo davvero che tu non abbia ancora acquistato il Colecovision dagli Stati Uniti perché, come ti hanno giustamente detto, qui da noi non lo potresti utilizzare assolutamente, nemmeno con espedienti hardware. Le cose stanno così: il sistema di trasmissioni negli USA necessita che lo schermo TV abbia caratteristiche grafiche particolari che sono diverse dal sistema usato in Europa e quindi in Italia. Le linee di supporto alle immagini negli schermi europei sono 625, in quelli americani invece sono un po' di più. Inoltre anche il sistema di trasmissione per il colore non è lo stesso nei due continenti: da noi c'è il noto PAL e in America c'è il NCST. Le consolle Colecovision in commercio in Italia, quindi sono modificate all'origine della produzione e nessun adattatore può risolvere la situazione.
Per farla breve, quindi dovrai adattarti a spendere il doppio di quanto non avresti speso negli States. Che disdetta, ci dispiace molto.

VIDEOPAC-COMPUTER

Spett.le Redazione di E.G.
Sono un vostro assiduo lettore e possessore di un videopac G7400, che a mio parere è un ottimo videogioco sia come grafica che come giocabilità, visto che i suoi giochi sono originali e del tutto innovativi.
Comunque veniamo al sodo.
Sono un ragazzo di 13 anni e mi trovo in ospedale e dato che il tempo è difficile da far passare, passo molto tempo con il mio videogioco, per cui vorrei chiedervi di recensire nella vostra bella rivista la cassetta Nightmare per il videopac e di parlare nel modulo per trasformare la mia consolle in home computer.
Vorrei anche sapere se ci sono dei programmi per il videopac, perché ho paura che dopo aver trovato il modulo non troverei dei programmi da fare.
Spero che risponderete a questa lettera e comunque vi saluto facendovi i complimenti per la vostra bella rivista.
Tanti saluti e buona fortuna.

Ti auguriamo di cuore di poter leggere il nostro articolo sul VIDEOPAC, che pubblicheremo sul prossimo numero, finalmente a casa tua e non in ospedale dove ti trovavi quando hai scritto la leggera.
Il videogioco è un passatempo divertente e per chi, come tu in questo momento, ha necessità di distrarsi un po', è anche uno strumento utilissimo.
Come appunto abbiamo detto, presenteremo il modulo computer per il VIDEOPAC su uno dei prossimi numeri. Non vogliamo pertanto preannunciarti niente di particolare anche se un accenno al software lo facciamo: all'acquisto è abbinata una cassetta con alcuni programmi gestionali molto utili.
L'appuntamento è quindi per il prossimo numero: dirti di non mancare è superfluo.
CIAO.

PAC-MAN TV-STAR

"E Pac-Man diventò un eroe di cartone".

Così potrebbe terminare e culminare la storia di un piccolo uomo nato in silenzio e che grazie ad una spiccata natura bizzarra seppe farsi valere acquistando giorno per giorno sempre più stima e importanza. Per Pac-Man le cose più o meno sono andate così e infatti, nato semplicemente come protagonista di un video-game, l'originalità e la semplicità del gioco lo hanno reso così famoso che la televisione ha pensato di ingaggiarlo quale eroe e protagonista di una serie di cartoni animati. L'idea è venuta a quelli della ABC, una delle tre più reti televisive degli Stati Uniti. Progetto e realizzazione sono stati affidati ad Hanna & Barbera considerati virtualmente i padri del cartone animato per la TV avendo già creato serie famosissime come "I Pronipoti", "Gli Antenati", "Magilla-Gorilla", "logy e Bubu", "Braccobaldo Bau" e "Scubidù". Pac-Man quindi interrompe i proprio rapporto di esclusiva con i videogame pur non abbandonando lo schermo TV che continua pur sempre ad essere il suo ambiente naturale.

La trama delle avventure attinge fondamentalmente dalla dinamica del gioco: Pac-Man è alle prese con una banda di piccoli fantasmi che ne contrastano le mosse.

La serie va in onda negli USA ogni sabato mattina e sta riscuotendo già un successo enorme.

STATISTICHE USA

Da uno studio condotto dalla A.C. Nielsen, negli Stati Uniti si evidenziano interessanti aspetti sull'uso dei videogiochi nelle famiglie americane. Il campione è costituito da possessori di TV e di Videogiochi e l'indagine rivela che il 54% degli utenti copre il 99% del tempo totale di utilizzo dei videogiochi. Questa percentuale è costituita da tutti quelli che usano la consolle per più di 30 minuti alla settimana.

Il 7% degli intervistati usano il videogioco da 4 a 16 ore alla settimana mentre il 5% lo usano per più di 16 ore.

Del rimanente 46% il 12% usa la consolle per meno di 30 minuti alla settimana. In ultimo ben il 34% dichiara di non aver mai utilizzato la macchina durante il periodo di rilevazione (Febbraio 84). Ovviamente questi dati devono essere considerati solo indicativamente ma possono spiegare una certa flessione nelle vendite delle cartucce che si va registrando negli ultimi tempi negli Stati Uniti.

I NUOVI COMMODORE

Ecco la nuova linea Commodore; la compongono il modello 116, il C16 e il 264. I primi due hanno le stesse caratteristiche hardware ma sono diversi nell'estetica, nel primo caso moderna e articolata, nel secondo più lineare e classica. Il 264, identico nella forma al C16, nell'hardware è simile al 64.

Prossimamente pubblicheremo un esteso redazionale per fornirvi informazioni più dettagliate.

Commodore 116
Commodore C-16
Commodore 264

MATTEL: Non ci gioco più

Che fine sta facendo il sistema Intellivision?

Le notizie che giungono dall'America sono ancora incerte ma sembra certo che la Mattel si stia ritirando dal mercato dei videogames.

Erano appena terminati i frenetici acquisti natalizi che già si parlava di crisi in casa Mattel. La divisione elettronica praticamente basata sulle vendite dei videogiochi era un disastro economico.

L'esperimento Aquarius, il fantastico computer tanto sbandierato e mai distribuito, veniva ironicamente definito "un buco nell'Acqua...rius".

Quanto all'adattore Basic per la consolle e relativo LUCKY computer la sorte sembra destinata a ripetersi.

I dati dei primi tre trimestri 1983, comunicati ufficialmente alla stampa statunitense poco prima di Natale erano scoraggianti. La divisione elettronica aveva perso 238.000.000 dollari cioè 380 miliardi di lire.

Le cause erano indicate soprattutto nel mancato ritorno dei massicci investimenti pubblicitari, nel crollo dei prezzi sul mercato e nel fallito tentativo di strappare ad Atari quel primato che pure all'altra casa americana è costato caro.

Il più immediato provvedimento preso a questo punto fra la revisione strategica delle spese e dei costi e il licenziamento di un numero imprecisato di unità come conseguenza della chiusura di una fabbrica e varie filiali nel mondo.

Quando questi progetti giunsero in Italia i migliori elementi della Mattel Electronics Italia fecero le valige tanto che per un po' si parlò della chiusura di questa divisione e la sua incorporazione nella Mattel di Oleggio.

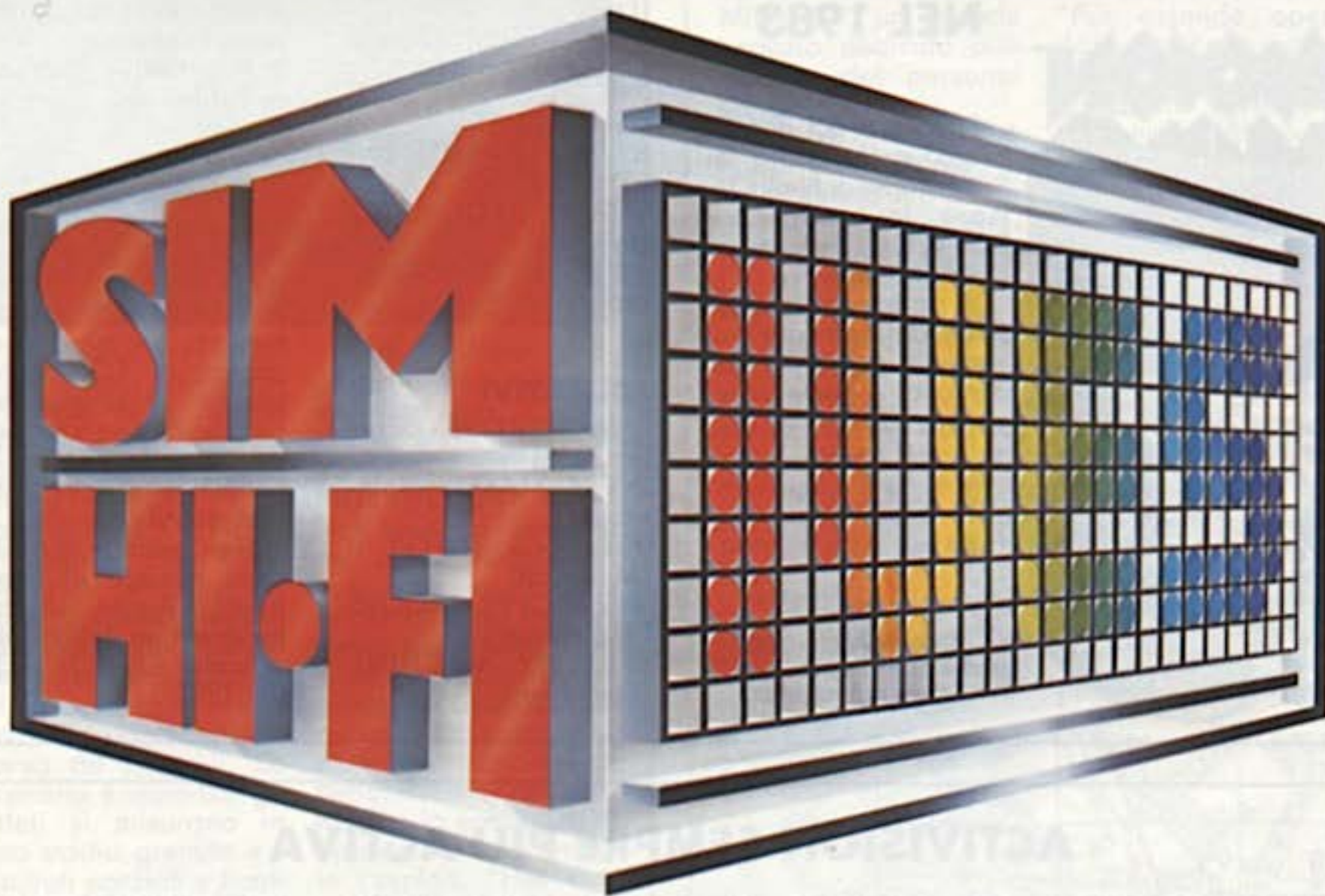
Intanto i mesi passavano e siamo arrivati ora alla resa dei conti. I dati al 28 gennaio 1984 (la Mattel ha l'anno fiscale che termina in tale data) sono disastrosi.

A causa delle perdite della parte elettronica il gigante dei giocattoli americano ha annunciato ai suoi azionisti che l'anno 1983 ha comportato una perdita di circa 150 milioni di dollari cioè 240 miliardi di lire.

Ora la Mattel non vuole più giocare con i videogiochi e il divorzio con Intellivision sembra inevitabile. Infatti un Senior Vicepresidente della stessa società, Tenence Valeski ha deciso di mettersi per proprio conto e comperare l'Intellivision.

Il prezzo pattuito per l'avviamento, lo stock e i vari coprights è esorbitante: 20 milioni di dollari (32 miliardi di lire).

C'è da aspettarsi che dietro Valeski ci sia qualche gruppo finanziario perché è impensabile che visti i precedenti un privato rischi una fortuna.

Ciononostante è molto probabile che a causa di questi terremoti, Intellivision sia destinata a soffrirne parecchio e gli agguerriti concorrenti non resteranno certo a guardare.

INTELLIVISION

I PIÙ VENDUTI IN USA NEL 1983

Dal 21 al 23 di febbraio si è svolto al Superdome di New Orleans, in Lousiana, il SOFTCON, fiera mondiale del software.

Vi riportiamo la classifica del software più venduto nel 1983 per personal e home computers.

ZAXXON e FROGGER anche in Italia sono tra i più venduti.

GIOCHI

1° ZAXXON (Datasoft)
2° CHOPLIFTER (Broderbund)
3° ZORK I (Infocom)
4° WIZARDRY (Sir-Tech)
5° TEMPLE OF APSHAI (Epyx)
6° FROGGER (Sierra On-Line)
7° LODE RUNNER (Broderbund)
8° CASTLE WOLFENSTEIN (Muse)
9° FORT APOCALYPSE (Synapse)
10° MINER 2049ER (Microlab)

EDUCATIVI

1° MASTERTYPE (Scarborough)
2° FACEMAKER (Spinnaker)
3° TYPING TUTOR II (Microsoft)
4° SNOOPER TROOPS I (Spinnaker)
5° STORY MACHINE (Spinnaker)

UTILITÀ

1° THE HÒME ACCOUNTANT (Continental)
2° THE BANK STREET WRITER (Broderbund)
3° PFS: FILE (Software Publishing)
4° PFS: REPORT (Software Publishing)
5° PFS: WRITE (Software Publishing)

Come potete vedere tra i giochi la parte del leone la fa la Broderbund Software, di cui pubblichiamo in questo numero un gioco nel parere di EG, anche perché le ultimissime notizie dicono che Lode Runner, solo 7° nell'83, è ora in testa alle classifiche.

Non perdete il prossimo numero di Electronic Games, in cui troverete un dettagliato articolo sui TOP TEN del 1983.

ACTIVISION SEMPRE PIÙ ACTIVA

Super notizia! Activision ha prodotto giochi per Commodore, Sinclair e per i computer Atari. Si tratta delle versioni a cassetta dei famosissimi Pit-Fall, Hero e Decathlon. Che meraviglia per i sostenitori e fruitori del computer che potranno così assaporare emozioni fino ad oggi riservate ai possessori di consolle. A portare in Italia i nuovi prodotti ci sta pensando Miwa che già da qualche anno è il distributore ufficiale della Activision. I tempi di tale operazione sono incerti: la ditta milanese non ha infatti ancora definito la propria strategia commerciale ma tutto fa supporre che molto presto i best-seller Activision saranno presenti in tutti i negozi di computer.

OLIMPIC GAMES: TRACK & FIELD ED ALTRI

L'industria dei videogame sfrutta promozionalmente le prossime olimpiadi sfornando nuovi giochi di argomento sportivo. È il caso di TRACK & FIELD un coin-op della Century che propone sei gare di atletica leggera: salto in alto, lancio del giavellotto, 100 metri di corsa, salto in lungo, lancio del martello, corsa ad ostacoli. Lo scenario è superbo: gli atleti si misurano in uno stadio gremito e i risultati parziali e finali appaiono in policronia su tabelloni giganteschi. Altre novità sullo stesso argomento sono gli "Hes Games '84" per Commodore e il sofisticato Basket del progettista Eric Hammond.

Quest'ultimo programma offre motivi di interesse per il fatto che la sfida si svolge tra i due più famosi basket-player degli Stati Uniti qui riprodotti nei minimi particolari non solo estetici ma anche di stile. Ma l'aspetto più straordinario è un altro: quando un giocatore realizza un punto attraverso un'azione particolarmente bella, il replay rallentato offre la possibilità di apprezzare nuovamente l'esploit. "Hes Games '84" sarà importato da REBIT COMPUTER che già da diverso tempo è il distributore ufficiale dei prodotti Hes; il Basket invece non sppiamo se e quando potremo giocarlo anche in Italia.

APERTO A MILANO IL NEGOZIO IBM

A Milano in Largo Corsio dei Servi 11 a due passi dalla Piazza del Duomo, è stato aperto "IBM CENTRO-MILANO" un grande negozio dedicato alla vendita del personal computer.

L'avvenimento è importante: infatti in Italia questo è il primo negozio gestito direttamente dalla "International Business Machine".

È uno spazio dedicato non solo a chi volesse effettuare un acquisto ma anche a curiosi e interessati che abbiano voglia di saperne di più sul personal computer e sulle sue applicazioni.

All'interno alcuni ragazzi sono a disposizione per dimostrare i programmi e per rispondere alle varie richieste.

Antonio Girelli, direttore di "IBM CENTRO-MILANO", ci ha detto: "Pur essendo aperto da poco l'affluenza è già grande. Abbiamo notato che oltre i professionisti ci hanno visitato molti giovani, alcuni già abbastanza esperti di informatica ed altri invece assolutamente digiuni".

L'interesse quindi è grande e senz'altro aumenterà non appena al personal si affiancherà il Junior che a giorni sarà ufficialmente presentato alla stampa.

"CENTRO-MILANO" inaugura una serie di nuove aperture in previsione del costituirsi di una rete di vendita che dovrebbe svilupparsi nei prossimi anni.

LA NOTTE DEDICA TRE PAGINE AL COMPUTER

Ogni quindici giorni il quotidiano La Notte dedica tre pagine al computer.

Informazioni tecniche, redazionali sui prodotti più interessanti, notizie riguardanti le novità sul software e una rubrica di piccoli annunci per i comprovendo: questo il contenuto dell'inserto.

È lo spazio più rilevante fino ad ora dedicato da un quotidiano all'informatica nelle sue più popolari applicazioni.

Personal e home computer sono i tempi più ricorrenti. La redazione dell'inserto è curata da Adolfo Caldarini in collaborazione con diversi esperti del settore. Anche la J.C.E. – che intesta l'edizione italiana di "Electronic Games" – dà il proprio contributo alla iniziativa fornendo periodicamente notizie fresche dall'universo video-game. L'appuntamento per gli interessati all'inserto de La Notte è per il primo e il terzo mercoledì di ogni mese.

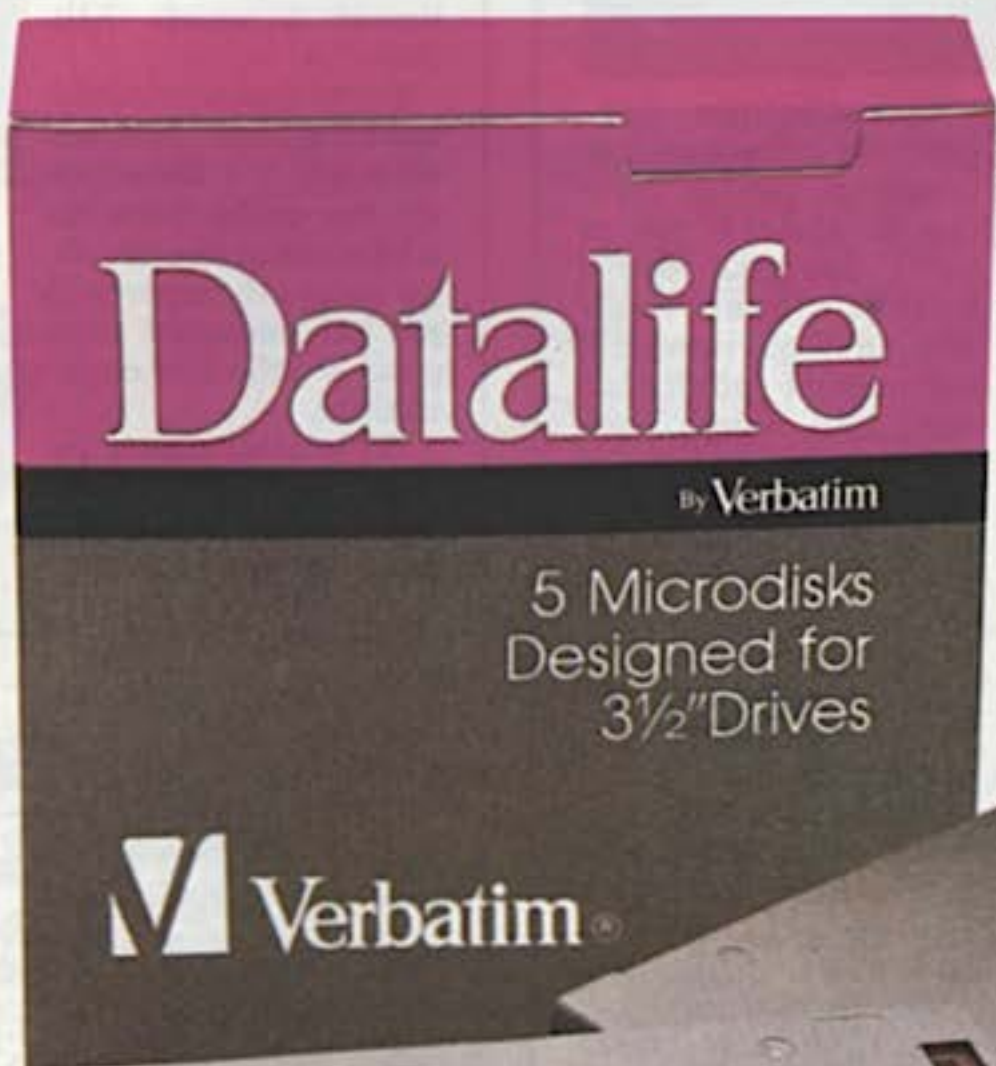
RISOLTA LA GUERRA DEI TRE POLLICI E MEZZO

Sembra un titolo da Alice nel paese delle meraviglie: dopo la guerra dei bottoni ecco quella dei tre pollici e mezzo. Spirito (scarso) a parte ecco come stanno le cose: è in corso negli ultimi anni, un processo di miniaturizzazione dei supporti magnetici. La cassetta a lettura sequenziale usata per i dati degli home-computer, è diventata più piccola di una catola di cerini e ha persino cambiato nome: ora si chiama microdrive. Analogamente i dischi per i computer professionali hanno subito un ridimensionamento sostanziale: dagli originari 8 pollici si è giunti ai più attuali da 3 e mezzo.

Questa metamorfosi ha trovato ovviamente avversatori più o meno disinteressati che in nome di una ipotetica praticità da salvaguardare hanno cercato di dirottare le scelte in funzione di più interessanti profitti economici. Ecco quindi che per un certo periodo si è rimasti senza un preciso punto di riferimento e la ridimensione non approdava ad alcun standard: dai tre pollici e un quarto si oscillava ai 3 e mezzo fino alle soglie dei quattro. Oggi finalmente l'anelato standard c'è: è il 3,5. A confermare la definibilità della scelta ecco apparire i primi micro con drive da 3,5: il Macintosh della Apple lo Hewlett Packard 150 e l'ultimo nato lo splendido Apricot dell'inglese ACT importato alla Harden già distributore del Victor e in passato di Commodore.

Verbatin in testa e Sony appena dietro sono i nomi dei primi produttori di supporti da 3,5: avendo stretto i denti quando i giochi dovevano ancora farsi oggi si trovano con un grosso vantaggio rispetto ai produttori che si erano diversamente orientati. Tra i due il primo è sicuramente il più qualificato grazie alla pluriennale specifica esperienza nel settore. È tra l'altro fresca la notizia della costituzione della Verbatin Italia con sede provvisoria a Milano in Via Ciardi 1.

La guerra dei pollici (e questa volta vi risparmiamo la battutina) si è risolta anche se una semplice riflessione ci fa supporre che la miniaturizzazione non ha raggiunto una posizione di stasi definitiva.

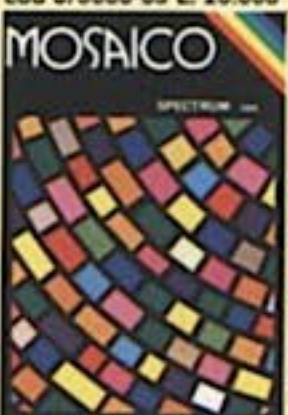
Staremo a vedere.

I Minidischi della Verbatim attualmente sono i più usati al mondo

SOFTWARE

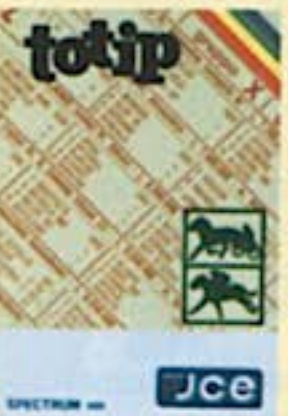
GIOCHI

GARDEN WARS
Siete vittime di un incantesimo. Per liberarvene dovete sfuggire a mostri orrendi e attraversare otto giardini con innumerevoli insidie. Solo la vostra abilità vi potrà salvare. Specifico per COMMODORE 64.
cod J/3000-04 L. 20.000

CHESS WARS
Giocate a scacchi con il vostro Commodore VIC 20 inespanso. Con questo programma potrete cimentarvi con il computer scegliendo fino a nove livelli di difficoltà. Sono previste tutte le mosse speciali stabilite dal regolamento.
cod J/3000-03 L. 20.000

BATTAGLIA NAVALE
È possibile giocare alla Battaglia Navale con lo ZX Spectrum 48K. Il calcolatore segnala i tiri effettuati e i centri ottenuti.
cod J/3000-01 L. 15.000

MOSAICO
Scoprite, pezzo dopo pezzo, le numerosissime caselle che compongono il Mosaico. Il gioco è appassionante, elettrizzante ed altamente creativo. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/3000-02 L. 15.000

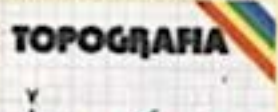
HOME UTILITY

SPECTRUM WRITER
È un programma professionale di elaborazione e stampa delle parole e dei testi di lettere, articoli, saggi e documenti (Word Processor). Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/2000-02 L. 40.000

TOTIP
Un programma per giocare la schedina TOTIP, una colonna per volta oppure dei sistemi con triple o doppie. La schedina è ragionata, ma propone anche qualche risultato a "sorpresa". Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/2000-01 L. 17.000

GRAFICA PER TUTTI
Con questo programma il vostro Spectrum 48K diventa un validissim ...rumento per disegnare, e il vostro schermo una tela sulla quale dipingere con i colori dell'arcobaleno.
cod J/2000-03 L. 20.000

TECNICA

INGEGNERIA, programma ad elementi finiti.
Questo programma permette di analizzare in maniera precisa e rapida, pannelli piani di qualsiasi forma e caratteristiche, fornendo moltissimi dati riguardanti la geometria della struttura. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-04 L. 30.000

CALCOLO TRAVI IPE
Il programma consente il calcolo di una o più travi IPE, caricate uniformemente o semplicemente appoggiate agli estremi. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-02 L. 24.000

TOPOGRAFIA
Questo Package permette il calcolo dell'area di una figura piana e fornisce le coordinate cartesiane o polari dei vertici. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-01 L. 30.000

ENERGIA SOLARE
Programma che analizza nei minimi dettagli le varie componenti tecniche ed economiche di un impianto solare, stabilendo la convenienza della sua realizzazione. Specifico per SPECTRUM 48K.
cod J/1000-03 L. 30.000

Cedola di commissione da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI
Inviatemi i seguenti programmi:

Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura si no

Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
B) Contro assegno al postino l'importo totale dell'ordinazione
AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

Sesta puntata: ormai ci rinunciamo. I vostri records infatti non sono dei records molto seri. Dalla mischia emerge solo l'impresa di Paolo Zannini di Pieve di Cento in provincia di Bologna. Il suo punteggio a Nibbler fa girare la testa e agli invidiosi non soltanto quello! In 13 ore ininterrotte ha totalizzato la bellezza di 18.127.900 punti!!! Ci ha detto che se il dottore non lo avesse tirato via a forza dal joystick, avrebbe sicuramente fatto molto di più. È così che si fa, imparate. Va beh, non vogliamo infierire, già i vostri punteggi sono abbastanza penalizzanti. Comunque la nostra rubrichina sui records americani non è male e se non riesce a stimolarvi almeno vi da curiose informazioni su come vanno le cose da quelle parti. È sempre bene saperne di più. In ogni caso non abbattetevi, su col morale e se vi mancano le forze dal dolore andate a farvi un panino e pensate ad altro non si vive di solo video-game... o no?

RACCOGLI LA SFIDA

Sub Roc 3-D (Sega/Gremlin)
Stefan Libero
Beaumont, TX
Record: 465,900

Megattack (Centuri)
Jay Ford
Crawsville, IN
Record: 1,005,000

Space Dungeon (Taito)
Shannon Sharp
Aurora, CO
Record: 2,251,455

Mouse Trap (Exidy)
Dwight Love
Albert, Canada
Record: 35,069,980

Xevious (Atari)
Dave Harrison
Penn, NJ
Record: 134,950

Star Trek (Sega)
Joe Fotius
Cincinnati, SC
Record: 257,700

Bump 'N' Jump (Midway)
Dave Zicherman
Morgantown, VA
Record: 949,228

Popeye (Nintendo)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 2,576,350

Centipede (Atari)
Albert Cotton
Seattle GA
Record: 18,515,200

Dig-Dug (Atari)
Art Solis, Jr.
Hollywood, CA
Record: 9,999,990

Missile Command (Atari)
C.R. Ricardo
Miami, FL
Record: 60,506,300

Super Pac-Man (Midway)
Jeff Yee
San Francisco, CA
Record: 5,533,990

Donkey Kong (Nintendo)
Steven Jeffe
Rockville, MD
Record: 14,271,000

Frenzy (Stern)
Paul Smith
Palton, MN
Record: 1,322,133

Frogger (Sega/Gremlin)
Dave Marsden
Santo, TX
Record: 2,400,050

Galaga (Midway)
Jack Pardo
Lansing, MI
Record: 9,635,070

Stargate (Williams)
Dave Perlmutter
Brooklyn, NY
Record: 78,425,450

Robotron (Williams)
Eric Edwards
Milford, MI
Record: 386,967,400

Tempest (Atari)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 5,084,247

Vanguard (Centuri)
Guillermo Toro
Caba Rojo, PR
Record: 2,238,220

Wizard of Wor (Midway)
Terry Prince
Roseland, NJ
Record: 839,450

Zaxxon (Sega/Gremlin)
Seth Moore
Yellow Springs, OH
Record: 3,281,000

Tron (Midway)
Gary Pontius
Cedar Rapids, IA
Record: 8,234,553

Solar Fox (Midway)
Ed Zywusko
Beverly, MA
Record: 5,108,720

Kick-Man (Midway)
Shane Fagan
St. Barry, IL
Record: 35,554,695

Kangaroo (Atari)
Chris Andersen
Port Coquitlam, Canada
Record: 610,200

Looping (Venture Line)
Craig Johnson
Juneau, AK
Record: 2,458,770

Joust (Williams)
Rick Linden
Northbrook, IL
Record: 83,000,000

Eyes (Rock-Ola)
Craig Seitz
Miami, FL
Record: 5,100,810

Tutankham (Stern)
Henry Hart
Oakland, CA
Record: 356,800

Burgertime (Midway)
Henry Lee
San Francisco
Record: 5,100,810

Q*Bert (Gottlieb)
Terry Mann
Eagle Point, OR
Record: 15,171,835

ATARI®

HOME COMPUTER

INTERVISTAR

MARIA TERESA RUTA

LA SIGNORINA 1X2

Maria Teresa è la conduttrice della trasmissione "Caccia al 13" in onda ogni venerdì e sabato su Retequattro. Il suo partner è un computer: lo ZX Spectrum della Sinclair. Con Maria Teresa parliamo di spettacolo, di sport, di computer ma soprattutto di lei che amalgama questi argomenti con stile dolce e brioso.

Electronic Games: Come è nato il connubio Maria Teresa Ruta-Sinclair?

Maria Teresa: Per caso. Avevo avuto solo una precedente esperienza come conduttrice e visto che me l'ero cavata bene, Retequattro mi chiese di presentare la settima edizione di "Caccia al 13"; oltre tutto mi sono sempre interessata di sport che ho anche praticato a livello agonistico.

E.G.: Quale disciplina?

M.T.: Atletica leggera. Ho fatto gare di mezzo fondo e di corsa veloce ottenendo risultati piuttosto buoni, ho vinto una medaglia d'oro ai giochi della gioventù e mi sono classificata al secondo posto ai campionati regionali. Poi il lavoro e lo studio mi hanno assorbito completamente e quindi ho dovuto interrompere.

E.G.: Ci parli della tua carriera artistica?

M.T.: Ho cominciato nell'81 come attrice debuttando al teatro Carignano di Torino nella Bisbetica Domata; le critiche molto positive mi misero in evidenza. La RAI cominciò a seguirmi finché mi propose di condurre "Fresco-Fresco" una trasmissione che andava in onda quotidianamente su RAI UNO durante l'estate di quell'anno. Fu un'esperienza importante che professionalmente mi ha arricchito moltissimo.

E.G.: Torniamo al computer. A quanto dici prima di "Caccia al 13" non hai avuto contatti con il mondo informatico. L'impatto è stato semplice? Come te la sei cavata?

M.T.: Ho avuto un attimo di

quando mi dissero che da un giorno all'altro avrei dovuto imparare a far "girare" il programma. Al momento pensai che non ce l'avrei mai fatta ma poi tutto è andato benissimo; effettivamente usare un computer non è poi così difficile.

E.G.: Tu ne hai uno?

M.T.: Personalmente no però ogni tanto uso il VIC-20 di mio fratello.

Certo, se avessi tempo mi ci dedicherei di più; l'esperienza di "Caccia al 13" mi ha incuriosito moltissimo e avrei davvero voglia di imparare qualcosa sull'argomento.

E.G.: Il computer in TV è usato ormai quasi a tutti i livelli ma soprattutto come strumento grafico e scenografico. Come valuti queste applicazioni? Credi possano affermarsi o verranno, secondo te, pian piano abbandonate?

M.T.: Mah, inizialmente e quindi attualmente, il grosso uso è dovuto anche al fatto che il computer è di moda e se usato in trasmissione può essere un elemento spettacolare e quindi di attrattiva. Quando però l'abbinamento è palesemente pretestuoso, lo spettatore perde ogni stimolo e finisce per disinteressarsi all'appuntamento. Quindi in generale valuto positivamente l'utilizzo del computer in televisione anche se credo che superato questo momento di euforia la situazione si assesterà e rimarranno attive solo le iniziative di maggiore validità e sostanza.

E.G.: "Caccia al tredici" sarà tra queste?

M.T.: Perché no?

E.G.: Ci spieghi come si svolge la tua trasmissione?

M.T.: Sì. È molto semplice. Noi proponiamo notizie, statistiche e pronostici riguardo le partite della schedina. Alcuni famosi calciatori vengono intervistati da altri personaggi altrettanto noti. Sinclair è tra i protagonisti; elabora i dati statistici e propone la sua schedina.

E.G.: E come se la cava?

M.T.: Piuttosto bene: in sette anni di "Caccia al 13" ha fatto centro cinque volte e ha totalizzato una decina di dodici.

E.G.: Realmente pensi valido l'apporto del computer riguardo ai pronostici?

M.T.: Certamente è uno strumento che sa organizzare e mettere in relazione dati di attualità e statistiche però credo che gli manchi la percezione delle componenti emozionali; la tensione prima dei grandi incontri, le polemiche settimanali che turbano psicologicamente l'ambiente di qualche squadra, i momenti di forma negativa di un giocatore: Sinclair di tutto questo non è in grado di tener conto.

E.G.: Ti giochi mai le schedine di Sinclair

M.T.: Sì, qualche volta, ma sempre nelle occasioni meno fortunate.

E.G.: Eppure il tuo ruolo dovrebbe importi una pratica più assidua.

M.T.: Mi rendo conto... è come se un parrucchiere andasse in giro spettinato... ma io sono soltanto un po' sbadata e spesso mi viene in mente di giocare quando ormai è già domenica mattina.

E.G.: "Caccia al 13" ti ha procurato notorietà oltre ad averti inserito come giornalista nel mondo del calcio. Pensi che questa esperienza possa mutare i tuoi programmi per il futuro?

M.T.: Beh, senz'altro: sebbene la mia prima attitudine sia la recitazione, non credo che abbandonerà l'attività giornalistica, nata così in modo inaspettato.

E.G.: Quindi leggeremo presto i tuoi articoli sui giornali sportivi?

M.T.: Già collaboro con alcune testate.

E.G.: Non lo sapevamo: quali?

M.T.: Tutto Sport, Intrepido, Bolero, Master e Sorrisi e Canzoni.

E.G.: Allora visto che sei anche un'esperta giornalista possiamo chiederti un parere su Electronic Games. Come ti sembra?

M.T.: Beh, i contenuti non so valutarli dato che non conosco bene l'argomento; circa l'impostazione grafica devo dire che è ottima e sfogliando si rimane indubbiamente rapiti e astratti dai colori e dai disegni

RETEQUATTRO

INTERVI STAR

veramente eccezionali. Siete bravi.

E.G.: Quanti complimenti! Grazie. E a te i video-games interessano?

M.T.: Si ma sono una frana. Ogni tanto entro in qualche sala gioco e vedo tutti che si danno un gran da fare davanti a queste macchine dai mille suoni... ne sono veramente affascinata. Qualche volta ci ho provato anch'io: sono un impiastro, però!

Appena metto i soldi già faccio qualche scontro, oppure vengo schiacciata da un masso o mangiata da un serpentone... un vero disastro!

Invece me la cavo bene con i giochini tascabili: ne ho un paio e quando comincio non finisco più.

E.G.: Con il Vic-20 di tuo fratello non giochi mai?

M.T.: Si, è capitato, ma non è molto divertente.

E.G.: Allora sei proprio fedele al tuo Sinclair.

M.T.: (Sorride) Beh, diciamo di si.

E.G.: Se avessi a disposizione un computer evolutissimo che fosse capace di adempiere ad ogni necessità, che cosa gli chiederesti?

M.T.: Mah... sarei indecisa... indecisa tra una cosa utile e una dilettevole.

E.G.: Diccele entrambe.

M.T.: Cominciamo da quella dilettevole allora: mi farei coccolare un po' la sera prima di dormire e poi anche al mattino quando mi devo svegliare... sarebbe tutto molto soft e addolcirebbe quelli che sono i due momenti più difficile delle mie giornate. La cosa utile invece è che se potesse anche parlare mi confiderei con lui e gli racconterei le mie cose: io sono un tipo a cui la compagnia piace ma non sempre e allora quando avessi voglia di parlare un po' accenderei il mio computerino mentre per stare sola dovrei solo staccare la spina. Tutto qui.

C.R.

TASCAM 234 SYNCASET

Registratore multitraccia a 4 canali.

Questo registratore è sostanzialmente la versione a cassetta dei nostri registratori 4 canali a bobina, con incorporato un mixer a 4 ingressi e 2 uscite.

REGISTRAZIONE SIMUL SYNC.

Con il 234 si possono eseguire registrazioni con il sistema professionale multitraccia SIMUL-SYNC.
Vale a dire che puoi comporre registrazioni multiple aggiungendo una traccia alla volta fino a che avrai raggiunto il risultato che desideravi.
Il contenuto di ogni traccia può essere poi trasferito ed aggiunto a quello di un'altra ed insieme possono così formare una nuova traccia.
In realtà, si possono registrare sino a 10 tracce separate e se ognuna di queste non è stata trasferita su di un'altra più di una volta, non si ha alcun scadimento qualitativo della registrazione definitiva.

TECNOLOGIA SOFISTICATA.

Una caratteristica estremamente importante che il 234 ha in comune con i registratori multitraccia a bobina della TASCAM è l'esclusiva possibilità di commutare la funzione RECORD con quella select output.
Quattro commutatori selezionano le funzioni sync o record di ogni canale, mentre altri due commutatori permettono l'ascolto del segnale in entrata o del segnale riprodotto dalla testina sync/repro.
L'interruttore METER permette il controllo dei livelli delle quattro tracce tramite i rispettivi VU Meter, oppure attiva i VU meter 1 e 2 con i quali controllare i livelli di uscita stereo.
L'interruttore CUE seleziona in mono o in stereo le uscite del mixer. Il mixer incorporato è una caratteristica veramente esclusiva del 234.
Oltre a permettere un pre-ascolto in mono o stereo di tutti o dei singoli canali può anche essere usato per miscelare il nastro multitraccia sino alla stereofonia.
Ci sono alche anche le funzioni di ricerca dello zero-stop e dello zero-play che permettono di trovare velocemente o facilmente il punto desiderato del nastro.

Se poi al 234 unisci un mixer esterno (il modello M-2A per esempio) avrai un sistema capace di registrazioni che non avresti mai pensato possibili con un registratore a cassetta multitraccia.

In termini di qualità sonora il 234 è stato concepito per darti assolutamente il meglio.
Il trasporto del nastro è affidato a due motori che assicurano una stabilità ed un contatto nastro-testine eccezionali.
Il nastro scorre ad una velocità di 9,5 cm/sec. cioè doppia di quella dei registratori convenzionali, cosicchè la risposta in frequenza ed il rapporto segnale/rumore sono pari a quelli dei registratori da studio.
E, naturalmente, tutte le operazioni sono controllate da circuiti logici che le rendono sicure, dolci, silenziose e precise.
Per migliorare ancora di più il rapporto segnale/rumore e per ottenere una gamma dinamica eccezionalmente ampia, il 234 dispone di interruttore che permette l'utilizzo del sistema DBX incorporato.
Ogni canale ha il proprio ingresso linea e un ingresso jack per microfono. Gli ingressi microfonici sono dotati di controlli indipendenti per interfacciare perfettamente la sensibilità di ogni ingresso ai diversi tipi di microfono o – se preferisci – a chitarre elettriche od ad altri strumenti musicali elettrici.
Il TASCAM 234 SYNCASET può essere usato da solo o come nucleo di un sofisticato sistema di registrazione multitraccia capace di produrre risultati sorprendenti, anche nel campo degli audiovisivi.

A DIVISION OF GBC

DIZIONARIO di VIDEODIPENDENZA

NET WORK: "Rete di lavoro". Insieme di collegamenti (possono talvolta includere anche MODEM) che permettono la comunicazione di più computer tra loro o l'accesso di diversi computer ad una stessa "banca dati" o ad un insieme di periferiche.

BUG: Cimice. È un termine ormai di uso comune e sta ad indicare un errore di logica in un programma.

DEBUGE: È la fase della stesura di un programma nella quale si cerca di scoprire eventuali errori di logica sia rivedendone il listato che provando ripetutamente il programma.

HARDWARE: L'insieme dei circuiti che costituiscono il calcolatore viene chiamato Hardware. Rientrano in questa nomenclatura anche le diverse periferiche collegabili al computer.

FILE: Letteralmente "archivio". Una sequenza di informazioni memorizzate in una memoria di massa (DISK-TAPE). Gli elementi che lo compongono vengono chiamati RECORD (registrazioni).

SUBROUTINE-ROUTINE: Sequenza di istruzioni che va eseguita ripetutamente, ogni volta che serve. Nell'uso comune è una sequenza di istruzioni (spesso in linguaggio macchina) che svolge un compito specifico e utile.

FIRMWARE: Questo termine ha due diverse interpretazioni:
1) L'insieme dei programmi che vengono forniti su ROM dalla ditta costruttrice del computer o VGS.
2) L'insieme delle istruzioni che regolano il funzionamento del microprocessore del computer. Più propriamente detto MICROPROGRAMMA.

RESET: Leva, tasto, segnale che riporta il computer nelle condizioni di accensione. Logicamente corrisponde allo spegimento e alla riaccensione del sistema.

UTILITY: Subroutine (vedi) o programma che svolge un compito specifico utilizzando capacità proprie del sistema in cui è impiegato. Esempi: TOOL-KIT, M/C MONITOR...

M/C MONITOR: Programma che permette di accendere all'interno della memoria del computer per decodificare le informazioni ed i programmi in essa contenuti, per scrivere programmi in codice macchina o disassemblare parti dei sistemi operativi.

IN LIBRERIA

GIOCHI PER LO ZX SPECTRUM

Originale inglese
GAMES TO PLAYON
YOUR SPECTRUM

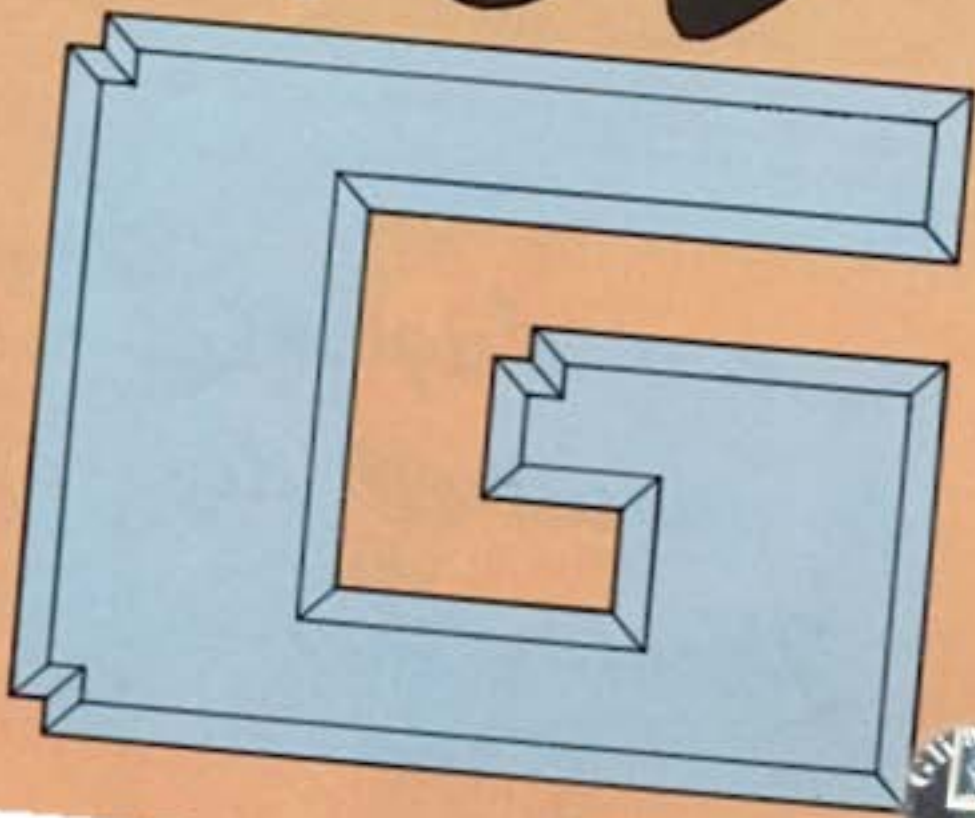
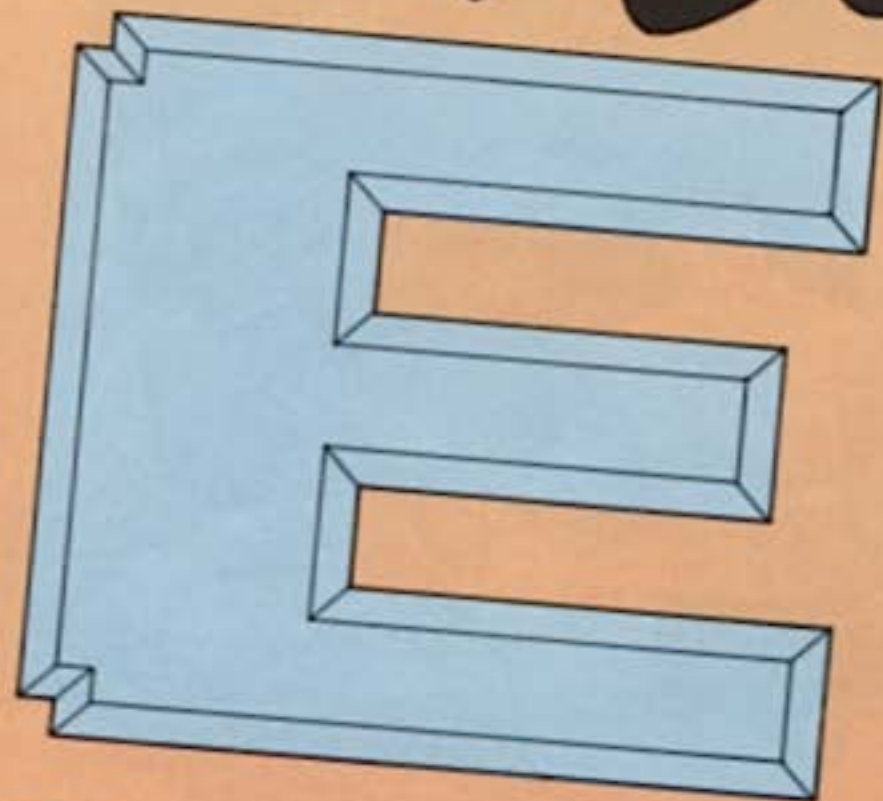
di Martin Wren - Hilton

Casa Editrice
SHIVA PUBLISHING LTD
L. 6.300

Dello ZX Spectrum, sia 16 k che 48 k, non si finirebbe mai di parlare. È una macchina che possiede un potenziale che le consente di fare più cose di quante si possano immaginare. L'autore si è assunto l'impegno di raccogliere una serie di giochi e funzioni per divertire e stupire, dal geniale programma BREAKOUT allo stupefacente gioco MASTERMIND. Oltre ad intrattenere, questi programmi insegnano alcune interessanti tecniche di programmazione, e persino un paio di comandi tralasciati dal Manuale.

Imparando ad usare la macchina e per mezzo della macchina stessa, l'operatore può decidere se modificare o meno i programmi listati, inserendo nuove linee nei punti desiderati. Ciò non significa, naturalmente, che i programmi contengano degli errori da correggere, ma che qualche variazione qua e là servirebbe a "personalizzarli".

Tutti i programmi sono adatti entrambi i modelli di Spectrum e alcuni giochi sono disponibili su cassetta.

ATTENZIONE
ECCO
AVOI
Mister
EG

Finalmente lo abbiamo trovato: ecco a voi Mister EG.
Chi ha seguito la vicenda fino ad ora sa che questo è un momento davvero storico.
Il primo annuncio era apparso a Marzo: vi si chiedeva di disegnare un personaggio che potesse rappresentare Electronic Games, e che fosse in pratica l'emblema della nostra nonché vostra super-rivista. Ad Aprile i primi riscontri, a Maggio i migliori disegni ricevuti ed ora la proclamazione ufficiale.
Ve lo presentiamo: Mister EG è un ragazzo di 15 anni, alto 1,60, biondo con gli occhi neri; porta i blue-jeans, le scarpe da tennis, una maglietta arancione e spesso in testa ha un berretto con i colori della bandiera italiana. Ovviamente è un accanito video-giocatore ma tra i suoi interessi c'è anche lo sport, la musica e la televisione. Mister EG seguirà le iniziative del giornale e presto sarà il protagonista di fantastiche avventure a fumetti. Con EG abbiamo trovato anche un nuovo amico: si chiama Massimiliano Mancusa, ha 17 anni vive a Milano dove studia disegno alla Scuola del Fumetto: è l'ideatore di Mister EG.

"Massimiliano, come è nato EG?"

"Beh, è stato semplice: ho cercato di immaginare quale fosse il lettore della nostra rivista perché EG avrebbe dovuto rispecchiarne le caratteristiche; infatti il mio personaggio in molte cose assomiglia a me che sono un assiduo lettore di Electronic Games".

"Tu hai una consolle?"

"Si ho il Colecovision e ho anche il Vic-20".

"Sei un buon giocatore?"

"Abbastanza ma me la cavo meglio con i colori dei miei pennarelli".

"Come hai imparato a disegnare cosi bene?"

"Già di natura sono piuttosto dotato per questa disciplina; la scuola del Fumetto di Milano dove studio da qualche anno, mi ha aiutato a coltivare questa attitudine".

"Per il futuro che progetti hai?"

"Vorrei poter disegnare fumetti: anche la professione del grafico mi interessa ma il fumetto è veramente la mia aspirazione più grande".

....e a Luglio: le avventure di Mister E.G.

Mister
EC
EC

The MINER

È TEMPO DI SCAVARE PIÙ A FONDO

Qual è il soggetto di quella novità in ascesa, "Miner 2049er", che ha destato l'attenzione del mondo dei giochi elettronici? Il fatto è che questo tour de force progettato da Bill Houge è altrettanto importante per quello che non è che per quello che è. Quindi, per iniziare, Miner 2049er non è:

* La versione per casa di un modello a gettone già esistente
* Basato su un carattere popolare, esistente e brevettato
* Pubblicato da una società con una grossa rappresentanza nel settore dei giochi per computer

Il fenomeno Miner è forse il più significativo avvenimento di quest'anno prende avvio dal fatto che si tratta di un programma superiore, e non soltanto "buono". Gli editori di software hanno offerto ai programmatori di computer, nel corso degli anni, alcuni disk assai belli, ma pochi di essi sono così divertenti quanto questo. Il fatto è che, sino alla recente imposizione di una tassa sulle imitazioni ad opera dei costruttori di macchine a gettone, fin troppi giochi per computers non erano niente di più che riduzioni appunto delle macchine a pagamento.

Non si saprà mai quanti giochi per computer sono nati come risultato di viaggi di "inchiesta" di progettatori ai centri di divertimento locali per famiglie. Più di un programmatore è tornato dall'arcade dopo aver inserito vari gettoni in qualche gioco promettente, con l'impressione di avere visto qualcosa di tremendamente simile ad un'idea già presente nella loro mente. Tale stato di cose è ora cambiato, e l'introduzione di Miner 2049er è un monumento che segna la svolta del computer da casa verso la più grande innovazione software. Al giorno d'oggi, titoli arcade domestici, quali "Journey" (Data Age) e "Cashm" (CGE) stanno facendo invertire il flusso, essendo prodotti nel formato per macchine a gettone dopo la distribuzione iniziale su cassetta.

In Miner, Bill Hogue ha creato una contesa la cui azione di gioco della qualità arcade è sostenuta da un suono e grafica molto simili ai giochi per computer stato-dell'arte. I 10 schermi della sfida presentano la storia di Bounty Bob, un membro della Royal Canadian Mounted Police, che sta inseguendo Yukon Yohan, un cattivo che si nasconde in una vasta miniera, già appartenuta a Nuclear Ned.

Bill Hogue

Ricordatevi, però che siamo nell'anno 2049. Passando da una scena affascinate ad un'altra ancor più meravigliosa, il giocatore dovrà sperimentare caratteristiche di gioco quali trasportatori di materiali, ponteggi idraulici, galleggianti velocissimi e persino un cannone in grado di lanciare Bounty Bob al livello più alto dell'ultimo schermo. Inoltre, ogni stazione della miniera è pattugliata da "mutanti" che possono uccidere Bob.

Lo scopo del gioco, che ha elementi sia di un'arrampicata che di un inseguimento in un labirinto, è di ispezionare ogni metro di ogni livello di tutte e 10 le basi della miniera.

Una volta che Bounty Bob ha terminato con una delle stazioni di quattro piani, l'azione si sposta automaticamente sulla scena seguente, e ad una nuova serie di problemi.

L'aspetto di inseguimento nel labirinto subentra quando Bob deve impadronirsi di un'arma potente per neutralizzare i "mutanti" per qualche secondo, in modo da sbarazzarsene.

Purtuttavia, Miner 2049er è molto originale, se preso nel suo complesso.

La commercializzazione di Miner 2049er è altrettanto innovativa quanto il gioco stesso: invece di pubblicare il programma solo per uno o due sistemi, una grossa compagnia ha ottenuto l'autorizzazione a produrre questa deliziosa creazione per quasi tutti i sistemi in circolazione, dall'Atari 800 al VIC-20, dal TRS-80 Color Computer al sistema Panasonic.

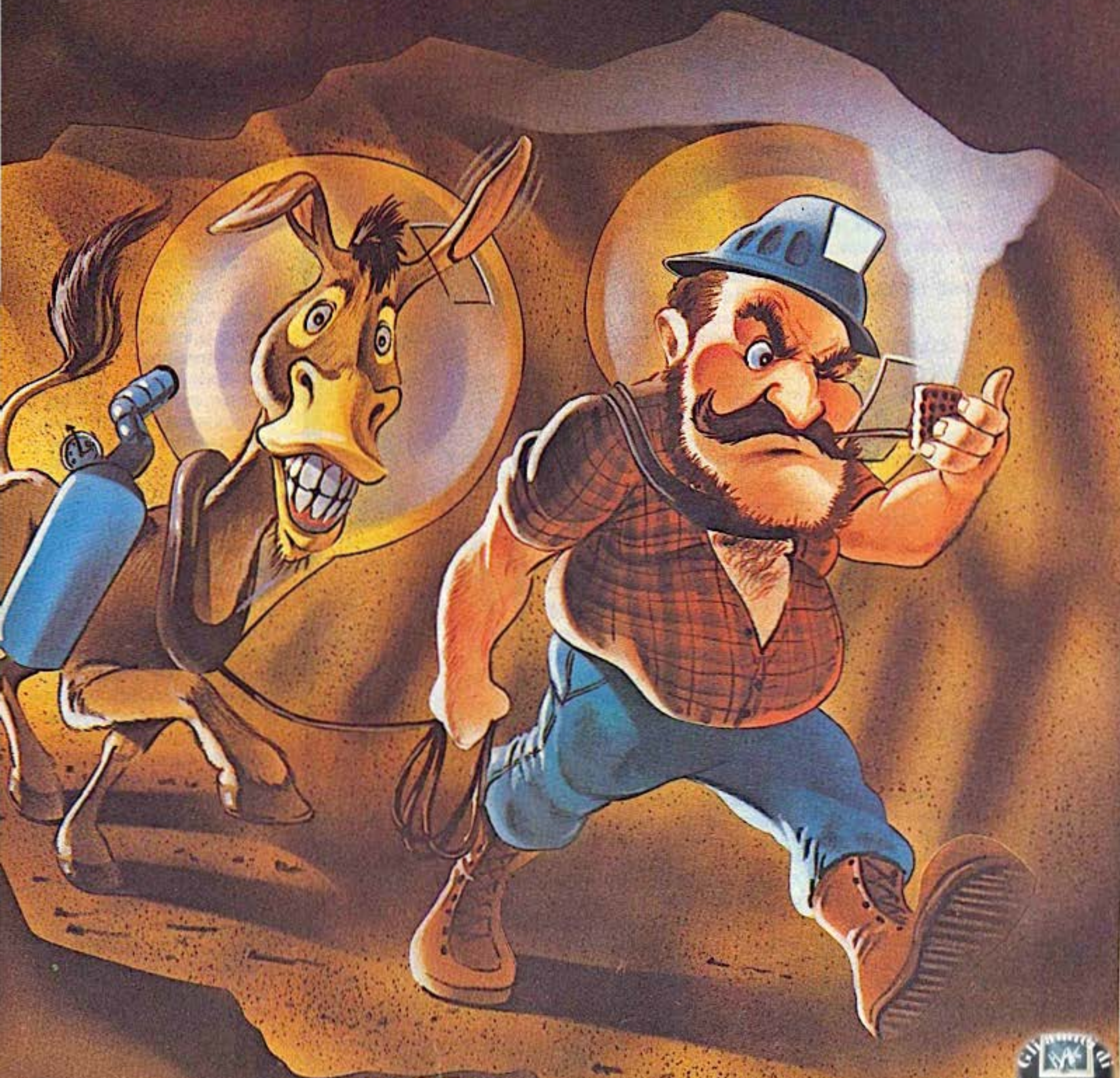
Saranno pubblicate oltre 15 edizioni di questo gioco.

Presto sarà possibile per quasi tutti gli "arcaders" a casa, qualunque sia il tipo di apparecchiatura in loro possesso, affrontare le prove e le tribolazioni di questo futuristico uomo della legge, Bounty Bob.

2049er Story

LA STORIA DEL MINATORE DEL 2000

The MINER 2049er Story

Un viaggio da uno schermo all'altro, attraverso Miner 2049er.

Nessun aspetto di Miner 2049er ha riscosso più oh! e ah! di meraviglia da parte degli "arcaders" del fatto che la maggior parte delle edizioni presenta 10 schermi separati: quasi incredibile! Ogni scena mette alla prova il giocatore con caratteristiche di gioco ben distinte, ed ogni aspirante Padrone delle Miniere deve districare tutte le imbrogliate situazioni strategiche di ogni scena, prima che Bounty Bob possa cimentarsi nel confronto con la sfida seguente. Nonostante i tentativi di mantenere le varie edizioni di Miner più o meno uniformi, vi sono alcune piccole variazioni tra le versioni per i diversi sistemi. Tuttavia, la cartuccia 16K per Atari 400/800/1200 rappresenta l'espressione originale di Bill Hogye del gioco da lui inventato, e pertanto costituirà il centro d'interesse per questa breve escursione. Se anche la vostra copia ne differisce per qualche aspetto, avrà però molti punti in comune con il disk compatibile con l'Atari. Perciò, assicuratevi che tutti siano legati bene in cordata, controllate il vostro elmetto, e partiamo alla ricerca!

PRIMO LIVELLO

Quando Bounty Bob entrerà nella miniera di uranio abbandonata appartenente a Nuclear Ned, in cerca del crudele Yukon Yohan, assaporerete quanto ancora deve venire esercitandovi brevemente con la meccanica fondamentale del gioco. Il pozzo della miniera contenente questo primo livello vanta un gruppo di cinque piattaforme minerarie, quattro organismi "mutanti" simili a delle rocce, e sei oggetti di bonus. Per poter procedere al nuovo livello, Bob deve "affermare" il suo diritto sul territorio dello scenario in questione, passandoci sopra. In alto al centro dello schermo, un orologio segna il tempo disponibile sotto forma di punti di bonus. Superando un livello prima che il temporizzatore esaurisca la sua corsa, i secondi che avanzano vengono aggiunti al punteggio totale, al tasso di 100 punti per ogni secondo. Potete evitare le bestie rocciose puntando Bob in direzione destra, e premendo il pulsante d'azione per il salto, oppure le potete "mangiare" per ottenere punti di bonus. Onde inghiottire un organismo "mutante", Bob deve rivendicare uno degli articoli di bonus disposti in maniera strategica per tutto lo schermo. Tale rivendicazione trasforma le creature rocciose in sorridenti oggetti ovali vulnerabili per qualche secondo, durante i quali Bob può inghiottirli, ottenendo così altri punti.

Suggerimento strategico: Anche se avete la tentazione di provare a togliere i "mutanti" dal livello inferiore dello schermo, una tale tattica potrebbe costare al giocatore più punti, in termini di tempo consumato, di quelli che potrebbero guadagnare inghiottendoli.

SECONDO LIVELLO

Ora che si trova effettivamente all'interno della titanica miniera di uranio, Bounty Bob deve vedersela con gli scivoli gialli disseminati per tutto lo schermo: questi piani inclinati possono essere amici o nemici, procurando un'opportuna via d'uscita od una scorciatoia al punto giu sto, trasformandosi poi, al passo successivo, in una trappola che vi fa perdere del tempo prezioso. In questa scena vi sono quattro livelli minerari, oltre ad uno piccolo affiorante sul quale siede un "mutante". A questo punto, l'avanzata diviene leggermente più difficile, e la sempre maggiore padronanza della tecnica di salto diventa una questione di vita o di morte. È possibile superare l'intera piattaforma di una entrata a scivolo senza finire nel canale, ma una tale manovra richiede una notevole "finesse".

Suggerimento strategico: Dirigetevi in alto sul lato sinistro dopo esservene andati dalla piattaforma inferiore e scendete poi lungo quello destro, lasciando lo scivolo per ultimo. Non prendete le pinze prima di essere pronti per completare il

giro, a meno che abbiate già eliminato il "mutante" seduto sulla sporgenza tra il secondo ed il terzo livello.

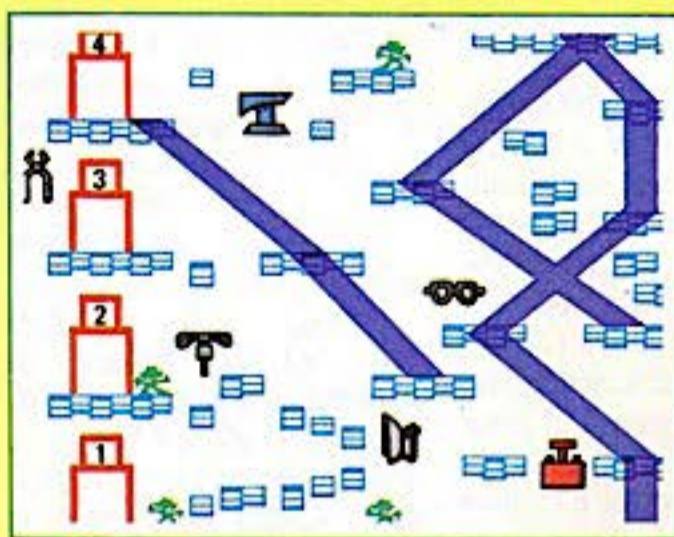
TERZO LIVELLO

A questo punto si aggiunge una nuova astuta trovata: i trasportatori. Questi montacarichi futuristici sono in grado di trasportare Bounty Bob ad uno qualsiasi dei quattro piani, al semplice tocco di un interruttore. (Altre versioni offrono mezzi alternativi per spostarsi da un piano all'altro). Ormai avrete imparato che vi sono alcuni punti nei quali Bob può cadere da una rampa all'altra senza pericolo. Ad esempio, una caduta dalla piattaforma inferiore alla base dello schermo si conclude sempre con un atterraggio innocuo. In tal modo si risparmia un'inutile arrampicata ed un notevole spreco di tempo.

Suggerimento strategico: salite di nuovo verso il lato sinistro e scendete poi lungo quello destro. È possibile attraversare la piattaforma superiore da destra a sinistra, lasciandosi poi cadere dal bordo destro sulla sporgenza sottostante. Inoltre, dopo che sono stati superati tutti gli ostacoli ad eccezione della seconda e terza piattaforma dei trasportatori, prendete il terzo piano prima del secondo, per tutte le versioni nelle quali occorre del tempo prima che i trasportatori si ricarichino di energia. Ci vuole più tempo per liquidare la terza piattaforma, e così non sciuperete del tempo aspettando che i trasportatori recuperino l'energia.

QUARTO LIVELLO

Ufficialmente soprannominato il livello dei "Lillipads" (per via del gran saltellare che si richiede), il quarto schermo è un vero test dell'abilità di Bounty Bob di compiere balzi a mo' di coniglio. In altre parole, in questo giro il vostro RCMP continuerà sicuramente a saltare!

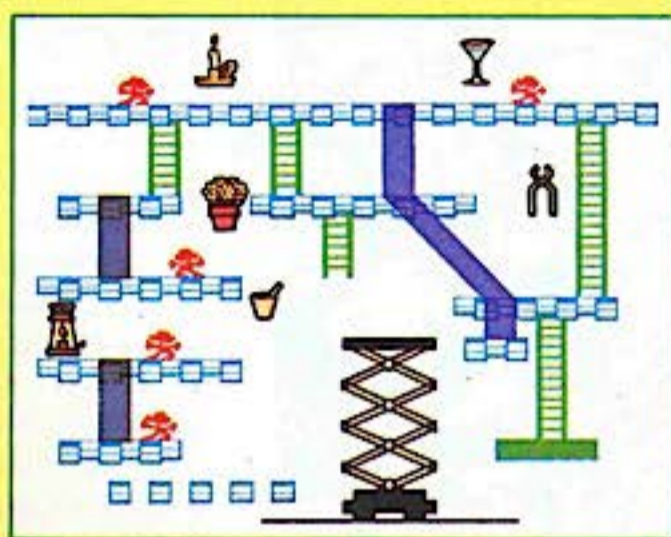
Dopo esservi arrampicati sull'enorme scala a pioli situata sul lato sinistro dello schermo, dovrete sbrigarvi nell'elaborare le basi di uno schema vitale. Come per la maggior parte degli scenari, iniziate dal lato sinistro, salite la scala a pioli, poi iniziate a saltellare verso il vaso di fiori. Completate questo lato dello schermo e balzate sui "mutanti" sul lato destro. Indietreggiate verso il fondo dello schermo, sul lato destro, prima di ritornare verso l'alto per togliere di mezzo gli ultimi "mutanti" e scendere di un livello per il doppio salto finale.

Suggerimento strategico: Ogni volta che cercate di eliminare i "mutanti" del livello superiore, aspettate sinché la bestiola rocciosa sulla destra non si è spostata al punto morto e non inizia a rigirarsi. Superate con un balzo il "mutante" e correte verso la candela, afferratela ed eliminate il "mutante" a sinistra. Indi, tornate indietro di corsa e sbarazzatevi dell'ultimo cattivo con un potente salto.

SETTIMO LIVELLO

OTTAVO LIVELLO

QUINTO LIVELLO

Detto anche "Advanced Lillipads", si tratta essenzialmente di una versione più impegnativa dello scenario precedente. Su questo livello, Bob incontra il suo primo oggetto di bonus letale – un martini velenoso sulla sinistra dello schermo, verso il basso.

Esistono almeno tre distinte strategie di approccio a questa fase, ma la chiave del successo sta nell'abilità di Bob nel raggiungere il pozzo superiore e liberarlo dei "mutanti", rivendicando al tempo stesso il territorio. Il livello superiore, come vedrete, è crivellato di imbocchi di scivoli, e dovrete usare il joystick in maniera un po' stravagante onde evitare di finire in una delle sette aperture. La tattica migliore implica eliminare ogni ostacolo ad eccezione dell'entrata dello scivolo centrale, infilarvici e rivendicare non solo il pozzo superiore, ma tutto il territorio percorso da Bob nella sua discesa.

Per i più temerari, c'è una piattaforma flottante sulla quale Bob può saltare nella speranza di conquistare il più ambito oggetto di bonus – un candelabro luccicante che farebbe gola persino a Liberace!

Suggerimento strategico: Qui è vitale fare salti precisi. Inoltre, quando risalite le sporgenze parallele sulla parte in alto a sinistra dello schermo, dovete calcolare bene i tempi del vostro salto, per tagliare fuori sia il "mutante" in agguato sulla sporgenza che quello vagante sul lato sinistro del pozzo superiore.

SESTO LIVELLO

Si tratta di uno scenario davvero rischioso, intitolato livello dei "Rifiuti Radioattivi". Una gigantesca cisterna colma di mortali prodotti di scarto provenienti da una vecchia miniera di uranio riempie quasi completamente l'ultimo quarto dello schermo. Bob deve procedee in punta di piedi intorno alle sporgenze, con molta cautela, e calcolare bene i salti in modo da non arrivare faccia a faccia con un "mutante" in cerca di preda.

Cadendo negli scarti si produce un orribile sfrigolio che non dimenticherete mai!

Suggerimento strategico: Per questo giro, fate giocare al posto vostro un amico che sia molto bravo ai videogiochi. Seriamente, fate solo i balzi più sicuri, e stringete con mano ferma il vostro joystick – certo non vorrete che il vostro RCMP passeggi sul bordo di una sporgenza!

SETTIMO LIVELLO

Nello scenario "Advanced Transporters", un'intera rete di aperture di scivoli è stata aggiunta ad uno schema di schermi intersecantesi, che comprende quattro montacarichi/trasportatori sul bordo sinistro dello schermo.

Qui compaiono nuovi affascinanti oggetti di bonus, quali occhiali di protezione, trapani, ferri da stiro e detonatori per dinamite! La cosa più difficile di questo livello sta nell'evitare gli scivoli che occupano il campo. Fate attenzione a dove mettete i piedi e Bob, dopo tutto, potrebbe anche prendere il suo uomo!

Suggerimento strategico: Quando portate il montacarichi al quarto livello, accertatevi di non mettere Bob in un punto morto (in qualunque posizione sia messo sul trasportatore in partenza, Bob arriverà a destinazione), perché ci sarà uno scivolo ad aspettarlo per riportarlo giù – espresso! Quando lo trasportate spostatelo verso il lato sinistro o destro della scatola.

The MINER 2049er Story

OTTAVO LIVELLO

"L'Ascensore" domina questa scena di scivoli e scale a pioli. Non è affatto complicato, ad eccezione delle impalcature idrauliche che scorrono orizzontalmente. Nella versione per il computer Atari, premendo la barra spaziatrice si mette in moto l'ascensore. Il giocatore può quindi far scivolare l'impalcatura avanti e indietro lungo la rotaia e farne alzare le "braccia" a fisarmonica per raggiungere la scatola a pioli penzolante, oppure il secondo livello partendo dall'alto.

Suggerimento strategico: Quando sorprendete un "mutante" che vi sta puntando mentre Bob sta per colpire un oggetto di bonus, saltate! E balzando in aria, Bob colpirà innanzitutto l'oggetto di bonus, rendendo il "mutante" vulnerabile all'istante.

NONO LIVELLO

Vincere i "Polverizzatori" è effettivamente una procedura divertente, e non molto difficile, una volta che avrete compreso alcune cose. Questo scenario è disegnato in modo tale che Bob si arrampichi sulle scale a pioli sul lato destro dello schermo, un livello alla volta, scenda su di un galleggiante ad espulsione, e venga trasportato dal lato opposto, dove lo aspetta un oggetto di bonus, proprio di fronte alle sporgenze infestate da "mutanti".

Iniziate sempre dal fondo. Se cominciate dall'alto e vi capita di mancare la sporgenza sinistra, non solo precipiterete in fondo, ma porterete via anche tutti gli oggetti di bonus – lasciando Bob senza difesa contro i sei "mutanti" in agguato.

Infine, ci sono i polverizzatori. Dopo aver superato con successo le sporgenze, Bob scivola sul fondo del campo, affronta due "mutanti", e quindi deve passare attraverso i polverizzatori sincronizzati, simili a quelli dei cartoni animati. Proprio come in un cartone animato di "Road Runner"! Questo è forse il più divertente di tutti e dieci i livelli.

Suggerimento strategico: Per attraversare i polverizzatori senza danno, dovete solo aspettare che scendano, e poi muovervi; aspettate che quello dopo scenda, poi muovetevi, e così via, sino a che Bob non abbia attraversato l'ostacolo tecnologico.

DECIMO LIVELLO

Siete pronti per... "Il Cannone"? È questa la prova conclusiva di Miner 2049er. Lo scenario non offre a Bob alcun oggetto di bonus, il che significa che i "mutanti" devono essere evitati, altrimenti...

Il particolare più interessante, comunque, è il metodo che Bob deve usare per passare da un livello all'altro. Dovete sapere, infatti, che il campo manca anche di scale apioli, e che pertanto l'unico modo per uscire alla luce è di andare al deposito di munizioni sul lato sinistro dello schermo. Occorre una granata per ogni livello che Bob desideri raggiungere. Dopo aver ottenuto la giusta quantità di TNT, Bob deve farsi strada di nuovo sino al lato destro, infilarsi nel cannone e farsi sparare!

Il cannone scorre orizzontalmente su di una rotaia, il che può servire per guadagnare l'accesso sia al pozzo sinistro che a quello destro.

Suggerimento strategico: La sincronizzazione deve essere perfetta su questo livello, per evitare di atterrare su un livello proprio mentre il "mutante" si sta dirigendo verso il vostro punto!

VARIE

Molti giocatori, al primo livello, incontrano dei problemi nel superare la seconda fila dall'alto. La superficie centrale qui non può essere rivendicata solo arrampicandovisi – Bob deve proprio indietreggiare ed attraversare quello spazio. I giocatori in difficoltà possono far scorrere il gioco in dimostrazione – esso mostrerà loro come fare con un'esercitazione del tipo "osserva e impara".

E con un ultimo rombo di cannone, termina il nostro giro. Questa guida contiene abbastanza informazioni da dare a tutti gli "arcaders" a casa un avvio bruciante, ma potete ben aspettarvi ore ed ore di divertimento esplorando le sottigliezze del sempre affascinante Miner 2049er.

NONO LIVELLO

DECIMO LIVELLO

The MINER 2049er Story

Bill Hogue, il creatore di Bounty Bob, parla ai giocatori

Bill Hogue sapeva che Miner 2049er era un buon gioco, ma non si sarebbe mai aspettato che avesse fatto tanta sensazione.

Il nucleo di 2049er era intorno ad un'idea di inseguimento a premi. "The Fall G uy" era uno dei miei spettacoli televisivi favoriti, in quell'epoca", spiega Hogue. "Iniziammo facendolo con un personaggio che cerca di catturare l'altro, ma poi cominciò a somigliare un po' troppo a Donkey Kong, così, invece di cercare di venirne a capo, modificammo l'idea. Il nome di "Bounty" rientrava in un certo qual modo nel personaggio, e così divenne Bounty Bob. Mentre Miner 2049er pone Hogue definitivamente sulla cresta dell'onda, questo abitante di Los Angeles aveva ottenuto già in precedenza dei buoni risultati, creando programmi per il Radio Shack TRS-80. Tra i suoi successi ricordiamo Super Nova, Galaxy Invasion, Attack Force, Robot Attack e Defense Command. Non male per un ragazzo ventunenne che imparò ad usare i computers lavorando come commesso in un negozio Radio Shack!

"Iniziai a lavorarvi quando avevo 17 anni e non sapevo nulla di computers", dice Hogue. "Ebbero allora il primo TRS-80, ed io semplicemente cominciai ad imparare ad usarlo. Convinsi il direttore del negozio a prendere altri programmi, e continuai ad imparare sempre più cose. Si trattava di un negozio piccolo, e non entravano molti clienti, dimodoché avevo il tempo di giocare con la macchina. Hogue si rese conto che il TRS-80 lo stava limitando troppo, e così andò alla ricerca di un buon computer a colori per scrivere i suoi programmi. Si risolse per un Atari, e Miner 2049er fu la sua prima offerta. Ma la creazione di giochi per computers costituisce soltanto un aspetto del suo lavoro presso la società, la Big Five Software. "Devo anche dirigerla," sospira. "Ci sono molti ragazzi che sono solo progettatori di giochi: sono capaci di scrivere un gioco, piazzarlo da qualche parte ed aspettare che arrivi il denaro – il che sarebbe bello, ma io non voglio ridurmi a fare questo e basta", aggiunge.

Pur se 2049er è relativamente senza bugs, si dovette operare almeno una correzione del programma nelle prime fasi della produzione. Al sesto livello, presso il serbatoio di scarti radioattivi, se il giocatore tentava di farvi entrare Bounty Bob, la parete del serbatoio lo fermava. Eppure, se Bounty Bob l'avesse saltato ed avesse fatto una serie di movimenti per poi ritornare, per qualche ragione, sui suoi passi, una parte del cappello del nostro eroe sarebbe rimasto all'interno della parete del serbatoio. Se Bob si girava verso destra, il giocatore poteva fargli attraversare la parete del serbatoio e gli scarti radioattivi.

Guardando al futuro, Hogue ha diversi nuovi giochi sui quali sta lavorando, e vede le sempre crescenti capacità di memoria dei computers come una sfida per dare ai giochi più aspetti e cose da fare agli operatori. Quale consiglio darebbe Bill Hogue a chi volesse diventare programmatore di giochi?

"Siate prudenti. Se avete un altro lavoro, non rinunciatevi per dedicarvi alla programmazione a tempo pieno. Io sono stato fortunato quando ho iniziato e per dove sono arrivato ora," confida. "So di molte persone che hanno messo su delle piccole ditte che poi sono fallite; non perché avessero dei brutti prodotti, ma c'è bisogno di qualcosa di veramente eccezionale per farsi notare. È rischioso."

Bill Hogue al computer

LIBRI edizioni JCE

2 Novità 2

SINCLAIR ZX SPECTRUM: Assembler e linguaggio macchina per principianti. Di WILLIAM TANG
Anche se non avete alcuna esperienza nell'uso di linguaggi di tipo Assembler, questo libro vi metterà in grado di apprezzare al meglio le potenzialità del linguaggio macchina del vostro ZX SPECTRUM.
Ogni capitolo contiene esempi esplicativi delle istruzioni in linguaggio macchina ed esercizi che potrete risolvere con semplici programmi. Pag. 260.

LIBRO + CASSETTA

Al libro è allegato una cassetta contenente due programmi BASIC che vi permetteranno di scrivere, caricare salvare ed eseguire programmi in linguaggio macchina. Inoltre sulla stessa cassetta è stato registrato il codice oggetto completo di un divertentissimo programma e di tutti i moduli che lo compongono.

Cod. 9000 **L. 25.000**

APPUNTI DI ELETTRONICA VOL. 5
Prosegue la collana di "Appunti di Elettronica" con questo nuovo volume che tratta in forma chiara ed esauriente argomenti fondamentali di elettronica quali: i principi di KIRCHKOFF, i teoremi di THEVENIN e NORTON, i circuiti passivi e reattivi e i circuiti con 2 elementi lineari in serie e parallelo. Numerosissimi sono i diagrammi e le espressioni algebriche rappresentate.
Pag. 112
Cod. 2304 **L. 8.000**

Cedola di commissione libraria

Titolo	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo totale
SINCLAIR-ZX SPECTRUM: Assembler e linguaggio macchina per principianti + cassetta		L. 25.000	
APPUNTI DI ELETTRONICA VOL. 5		L. 8.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.
Desidero ricevere la fattura si no
Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
B) Contro assegno al postino l'importo totale dell'ordinazione
AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

The MINER 2049er Story

Bounty Bob – Una star tra i computers!

La vera compatibilità tra videogiochi e sistemi di computer è ancora più lontana che mai, ma l'abitudine di pubblicare lo stesso programma in edizioni adatte ad una grande varietà di macchine rappresenta, almeno, una soluzione parziale al problema. Sino all'arrivo di Miner 2049er, i giocatori consideravano già notevole il fatto che un certo gioco fosse disponibile in due o tre formati differenti. Per la prima volta, chiunque possieda una di queste divertentissime macchine può giocare un gioco creato appositamente per il pubblico a casa. Ma come esattamente Bounty Bob è riuscito a far accettare le sue caratteristiche così irregolari a così tanti e diversi computers e sistemi per videogiochi? Per trovare la risposta, dobbiamo seguire le tracce di Bounty Bob all'International Computer Group, con le sue quattro società ed i tre uomini che ne fanno da guida: Michael Brodie, Tracy Coats e Barry Friedman. Le quattro società che compongono l'International Computer Group sono:

* Compu-Vid International – la più grossa agenzia nel mondo per la concessione di licenze per software, con oltre 3.000 titoli disponibili. Tale società prende un gioco individuale, creato su un sistema, e lo adatta a più sistemi.

* Creative Associates International – occupa 22 artisti, le cui copertine ornano più di un migliaio di involucri software, compresi Frogger, Ultima ed Ultima II.

* Graformations International – un'agenzia pubblicitaria per computer ora attrezzta per occuparsi delle campagne promozionali per tutti i tipi di media.

* Viracor International – produttori di ROMs e di EPROMs.

Friedman spiega come Miner 2049er giunse all'attenzione della società. "Noi abbiamo sempre fatto il confezionamento per la Big Five Software. Bill Hogue era considerato uno dei migliori programmatori di giochi per il TRS-80, ed ora interessato a lavorare su di una macchina diversa. Scelse l'Atari. "Quando vidi il risultato – Miner 2049er – dissi, 'Portiamolo a tutti.' Cominciai ad incontrarmi con i clienti in ottobre, e la risposta è stata sorprendente", disse Friedman.

Anche adesso la parola "sorprendente" potrebbe servire a descrivere anche la varietà di sistemi che offrono una versione di Miner 2049er. L'elenco comprende: Atari 2600 e 5200, le unità videogiochi della Odyssey e ColecoVision, dispositivi portatili e da tavolo e computer software per l'Atari, Apple, Panasonic, IBM, Texas Instruments, Timex/Sinclair, Commodore e tre computer Radio Shack.

"Quello che è un buon gioco su una macchina, se il concetto è buono, può essere un buon gioco su qualsiasi macchina, se la macchina è in grado di accettarlo," dice Friedman. "Andammo da agenti specializzati e mostrammo loro il programma, ancor prima che fosse disponibile per la maggior parte delle macchine, e raccogliemmo il maggior numero di ordini anticipati mai ottenuto prima."

Mettendo insieme una raccolta di programmi tanto vasta per soddisfare i molti sistemi, era certo che sarebbero sorte situazioni inattese: per Miner 2049er le sorprese furono estremamente piacevoli.

"Il gioco avrebbe dovuto essere pubblicato prima per l'Atari, ma la Big Five incontrò delle difficoltà nel preparare il prodotto finito. La Micro Lab, che stava facendo la versione per l'Apple, affidò la traduzione a Mike Livesay, il quale fece un tale ottimo lavoro e così velocemente, che la versione per l'Apple venne in realtà pronta prima di quella per l'Atari," spiega Friedman.

Ci furono avvenimenti ancor più piacevoli, ed altrettanto inaspettati. "Ci preoccupavamo che tutte le traduzioni fossero fedeli al concetto originale del gioco ed alla superiore qualità grafica. Non sono ancora state fatte tutte le traduzio-

ni, ma quelle che ho visto sono davvero eccezionali," dice Friedman. "La traduzione più stupefacente è quella fatta dalla TigerVision per l'Atari 2600. È stupefacente vedere quello che sono riusciti a fare con un semplice 4K."

Perché Miner 2049er fu prescelto per un'impresa di tale importanza? Brodie spiega: "Anzitutto per via di chi era il programmatore: lui non è soddisfatto sinché non ha eseguito alla perfezione quello che deve fare. In secondo luogo, per il soggetto della storia, assolutamente originale; ci sono alcune caratteristihe mai viste prima, ad esempio gli scivoli, gli ascensori ed i trasportatori. Inoltre, era commerciabile per un grosso mercato. Non sembrava presentare quelle "barriere" maschio-femmina che molti giochi hanno. Infine, mi attirava il fatto che non vi fossero pressioni del tipo di quelle di dover raggiungere uno scopo determinato: in questo modo si eliminava l'affanno del gioco, e la gente sarebbe stata più invogliata a riprovarci più e più volte.

Possono esserci degli schiaccianti vantaggi per un disegnatore di giochi indipendente nel portare una creazione ad una società pure indipendente," dichiara Michael Brodie. "Noi riteniamo che il programmatore originale non renda al massimo il potenziale del suo prodotto", afferma Brodie, "se si limita a scrivere il gioco su una macchina e poi vende tale versione ad una società, che allora la produrrà solo per quella macchina. Pensiamo che sia più sensato andare da una ditta come la International Computer Group, che può dare l'autorizzazione a molti sbocchi. "In base alle nostre esperienze nel campo, sappiamo chi farebbe il lavoro migliore per un certo tipo di gioco. Ad esempio, se abbiamo un gioco del tipo a labirinto, possiamo sapere se una società ha già molti altri giochi a labirinto e che probabilmente non ne sarà tanto entusiasta quando un'altra che sia magari alla ricerca appunto di un buon gioco a labirinto," spiega Brodie.

Michael Brodie, Barry Friedman e Tracy Coats

"Pensiamo che l'idea di una società che acquisti tutti i diritti al soggetto di un gioco iniziò a tramontare con 'Frogger', e che ora sia definitivamente scomparsa. Prima, quello che impediva al programmatore indipendente di far uscire il suo gioco su molteplici sistemi era il costo e la difficoltà di trovare le persone che adattassero le diverse versioni. Ora noi possiamo pr ovvedere a tutto questo per conto suo," ci ha riferito Brodie. "Abbiamo sempre considerato i programmatori come degli artisti," espone Coats. "Pensiamo di conoscere i bisogni dei programmatori ed i loro programmi. Quando ci arriva un programma scritto per un certo sistema, noi siamo in grado di adattarlo ad altri sistemi, di autorizzarne la pubblicazione da parte di ditte di software diverse, di costruire le cartucce ROM, di fare il lavoro di copertina, e poi mettere insieme una campagna pubblicitaria efficace e coesiva con tutti i media disponibili."

Da tutto ciò, quello che il programmatore ne riceve è un compenso per il soggetto, da parte di tutte le ditte che acquistano la licenza per la pubblicazione del gioco. Tale compenso è fisso; ad esso si aggiunge un accordo per i diritti d'autore, basato sulle vendite.

Ma sono i giocatori a ricevere i maggiori vantaggi. Pensate un po': saper giocare a Pac-Man, Missile Command, Galaxian, Phoenix e mille altre classiche proposte arcede, qualunque sia il tipo di sistema che avete a casa! Ciò sarebbe indubbiamente preferibile al dover usare copie degli originali, cosa che sembra tenere le ditte occupate in cause quanto lo sono nel creare nuovi giochi." Se c'è un'organizzazione centrale che si occupa dei contatti con le varie case di software per lo stesso progetto, è possibile raggiungere questo tipo di saturazione diffusa di un gioco su molteplici sistemi. "Siamo certi che il nostro successo con Miner 2049er otterrà il risultato di far adottare lo stesso atteggiamento per molti altri giochi. I giochi molto popolari, almeno, dovrebbero essere commerciati in questo modo, dimodoché ogni giocatore possa incrementare al massimo grado il valore del suo acquisto hardware," ci diceva Brodie.

Un gioco che probabilmente riceverà lo stesso trattamento è il seguito di Miner 2049er, già programmato. "Non sono in grado di dirvi molto circa il prossimo concetto, ma vi posso dire che Bob si è smarrito nelle caverne, per molto tempo, e che è dimagrito molto. Quando questa fantasia verrà pubblicata, sarà il più grosso gioco mai scritto per la Atari e, naturalmente, sarà disponibile anche per molti altri sistemi," annuncia Friedman.

Bounty Bob è ora rappresentato dalla William Morris Agency, e persino la Hanna-Barbera è interessata ad una serie di cartoni animati.

CONSOLLE GAMES

PIÚ VENDUTI

1. POLE POSITION — Atari
2. PITFALL — Activision
3. RIVER RAID — Activision
4. BURGER-TIME — Intellivision
5. DONKEY KONG — Coleco
6. Q* BERT — Parker
7. ZAXXON — Coleco
8. CACCIA AL DRAGO — Philips
9. LADY BUG — Coleco
10. DEMON ATTACK — Imagic

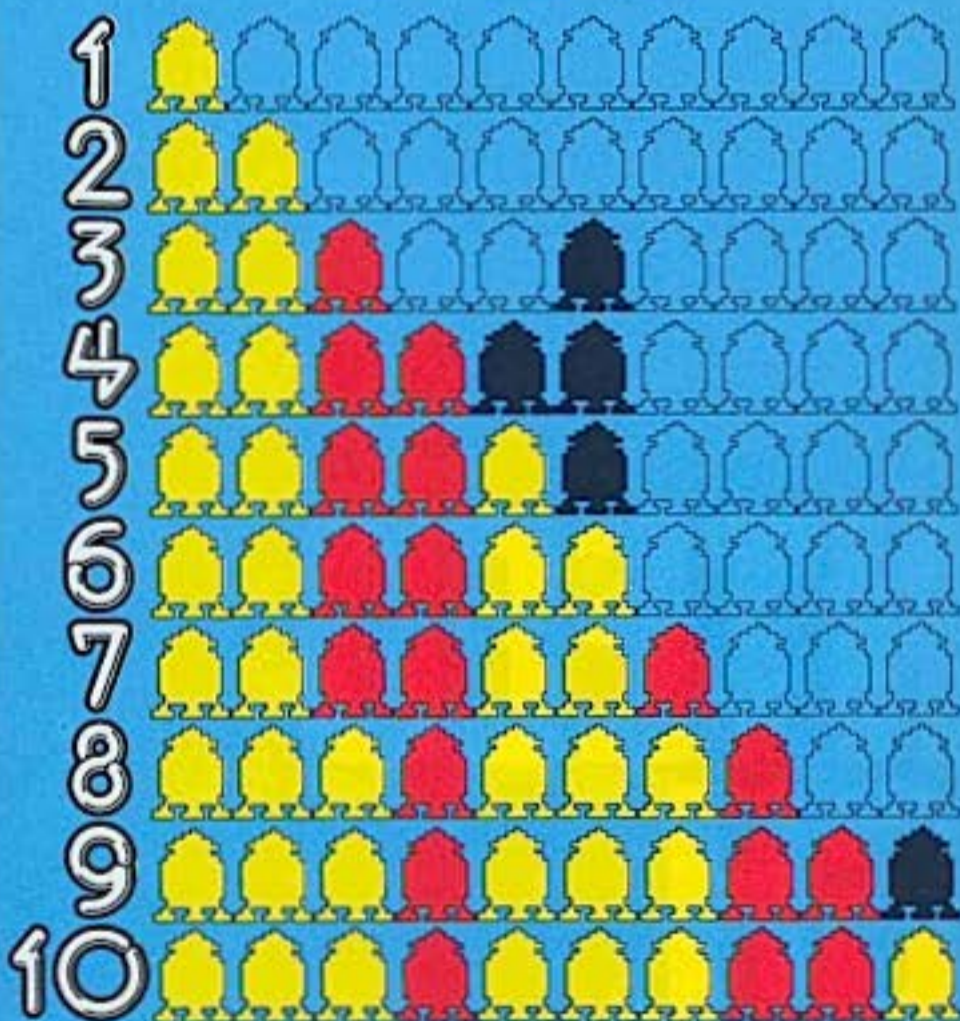
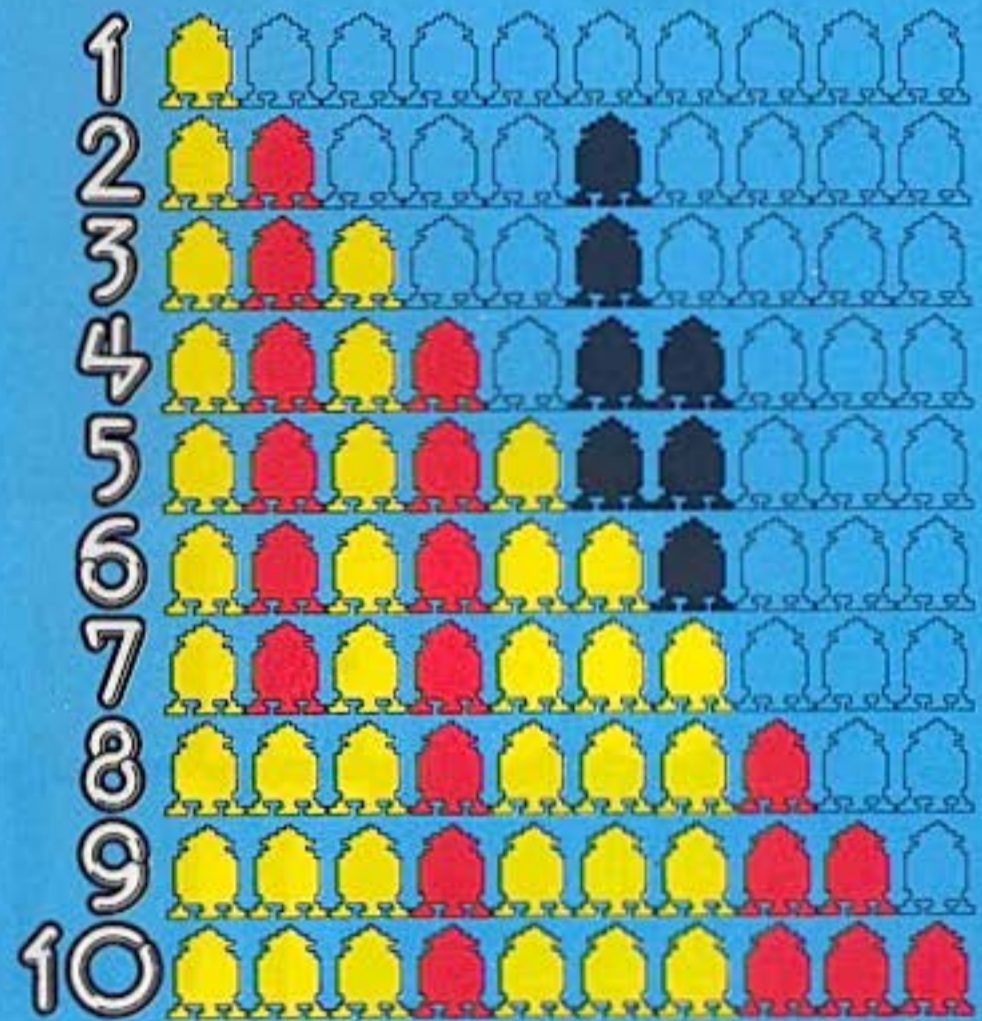
PIÚ VOTATI

1. PITFALL — Activision
2. ZAXXON — Coleco
3. BURGER-TIME — Intellivision
4. RIVER RAID — Activision
5. ASTERIX — Atari
6. DRACULA — Imagic
7. Q* BERT — Parker
8. ENDURO — Activision
9. CACCIA AL DRAGO — Philips
10. SOCCER — Intellivision

OLIMPO SI LEGGE COSÌ. Ogni tabella riporta in basso i titoli dei giochi: il primo a sinistra occupa la posizione di testa e spostando lo sguard destra si incontrano le posizioni successive. Ad ogni titolo è abbinata una colonna di missilini; l'eventuale diversa colorazione evidenzia gioco la mutata posizione in classifica rispetto al mese precedente: il rosso per le posizioni guadagnate, il giallo per la posizione attuale o p

COMPUTER GAMES

PIÙ VOTATI

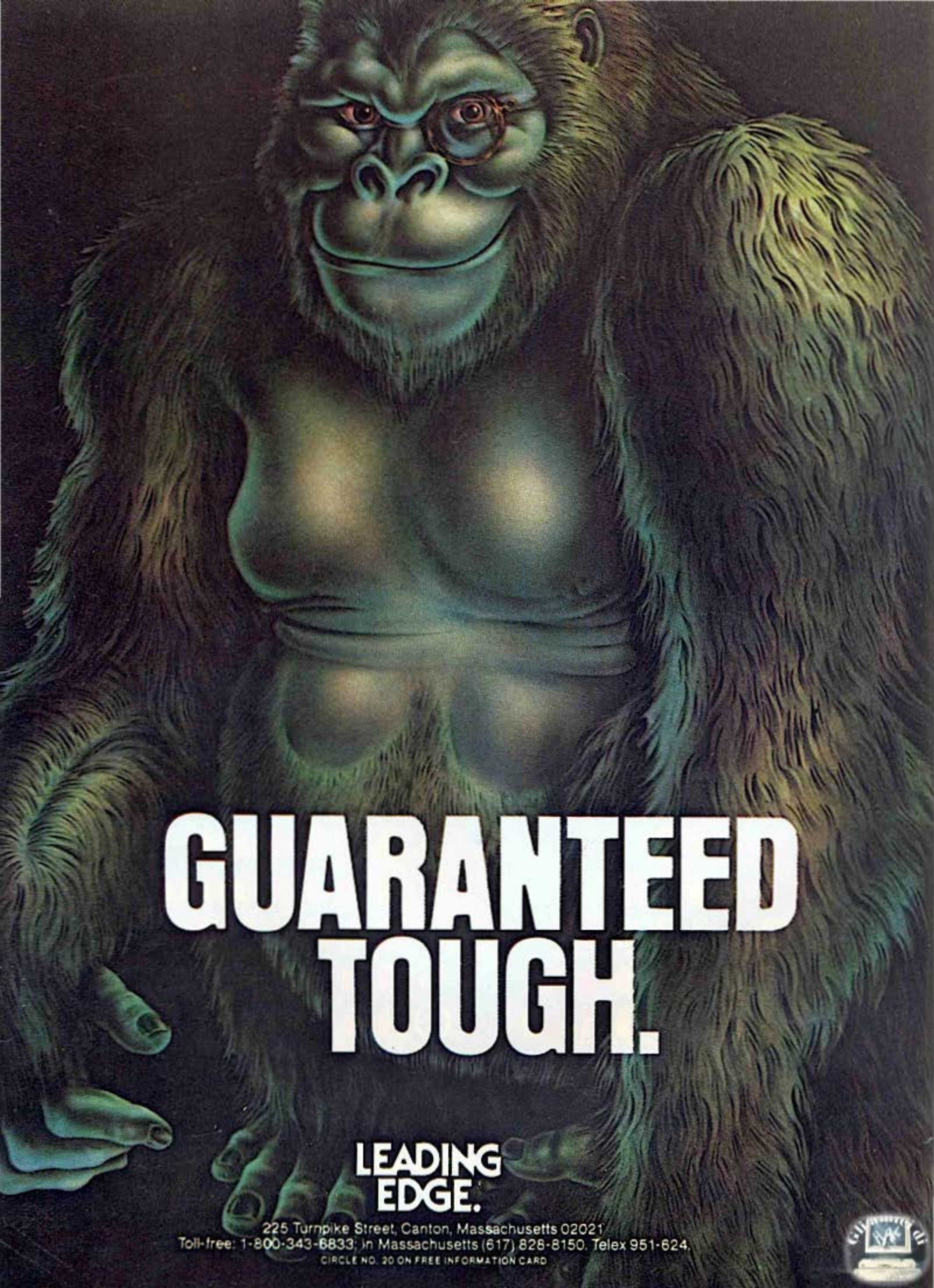
1–10

- MANIC MINER — Spectrum
- INT. SOCCER — Commodore 64
- 3D ANT ATTACK — Spectrum
- FROG — Vic 20
- CHEQUERED FLAG — Spectrum
- CRAZY KONG — Commodore 64
- ARCADIA — Vic 20
- JET PAC — Spectrum
- FAST EDDIE — Atari
- ALLIGATOR MIX — TI 99

PIÙ VENDUTI

occupata prima dell'avvenuta salita, il nero per le posizioni perdute. Alla numerazione incolonnata si riferisce lo sguardo per constatare e quantificare ogni avvenuto spostamento. Difficile? Per veri videogiochisti è come bersi un bicchiere di Coca Cola. Non vi pare?

IN ASCESA

STAZIONARIO

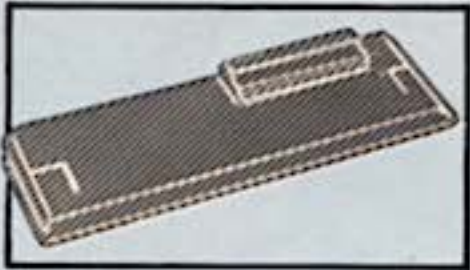
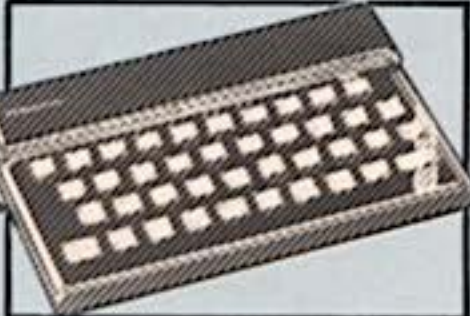
IN D

GUARANTEED
TOUGH.
LEADING
EDGE.
225 Turnpike Street, Canton, Massachusetts 02021
Toll-free: 1-800-343-6833; In Massachusetts (617) 828-8150. Telex 951-624.
CIRCLE NO. 20 ON FREE INFORMATION CARD

ZX Microdrive

fai crescere il tuo sinclair - Spectrum con le sue eccezionali periferiche!

ZX MICRODRIVE
Amplia le possibilità dello ZX Spectrum in quei settori come la didattica e le piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una ricerca veloce delle informazioni.
Ogni cartuccia può contenere: 85 kbyte / 95 kbyte

CARTRIDGE
Per ZX Microdrive.
Capacità: 85 kbyte / 95 kbyte
Confezione da 2 pezzi.

ZX INTERFACE 2
Permette di utilizzare le nuovissime ZX ROM, cartucce software e il collegamento per 2 joystick.

ZX INTERFACE 1
Indispensabile per il collegamento dello ZX Microdrive.
Inoltre permette il collegamento fra lo ZX Spectrum e una ampia gamma di periferiche e di altri Sinclair in rete locale.

COMPUTER ZX SPECTRUM
A colori, collegabile ad un televisore a colori o in b/n e ad un normale registratore a cassetta.
32x24 caratteri.
RAM di base: 16 k - 48 k
256x192 punti.
8 colori - 2 luminosità.

sinclair

a casa vostra subito !!

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
COMPUTER ZX SPECTRUM 16 kbyte		L. 398.000	
COMPUTER ZX SPECTRUM 48 kbyte		L. 499.000	
ZX MICRODRIVE		L. 199.500	
ZX INTERFACE 1		L. 199.500	
ZX INTERFACE 2		L. 95.500	
2 CARTRIDGE		L. 45.000 La coppia	

Desidero ricevere il materiale indicatd nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.
Desidero ricevere la fattura SI NO
Partita I.V.A. o, per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.
AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A. 18

l'unica organizzazione europea per la spedizione di computer e componenti elettronici

EXELCO Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO - Milano

DISEGNARE col COMPUTER

IL COMPUTER SA DISEGNARE?

CERTO CHE SI!

PLOTTER, TAVOLA GRAFICA E LIGHT PEN

SONO GLI STRUMENTI

MA COME SEMPRE È LA FANTASIA

L'ARTEFICE DEI BUONI RISULTATI

Uno dei miei sogni proibiti, dopo aver acquistato un computer (si trattava di uno dei primi ZX 81 circolanti in Italia), era il realizzare dei disegni in prospettiva, che dessero cioè l'idea del tridimensionale.

La macchinetta a dire il vero, non era delle più adatte allo scopo, in quanto con 62 × 42 punti di risoluzione, è difficile ottenere dei risultati apprezzabili, sebbene sia già possibile fare bella figura con gli amici.

A tempo debito acquistai l'espansione grafica della Memotech, che aggiungendo 30 comandi grafici al sinclairino, lo trasforma in un sistema molto interessante per la realizzazione di disegni anche complessi.

Ebbe così inizio l'affascinante viaggio nel mondo della computer graphics, o meglio per non parlare arabo, nei disegni realizzati mediante computer. Un sistema dotato di circa 40000 punti di risoluzione già permette di ottenere ottimi risultati, ma (help!) cos'è la risoluzione?

Ebbene prima di addentrarci in discorsi complessi, cerchiamo di capire come lavora il computer.

A differenza di quanto avviene su un normale foglio di carta, sul quale è possibile tracciare un infinito numero di linee e punti, sul foglio del computer cioè sulla sua pagina grafica, è possibile tracciare solo un ben definito numero di punti, costituenti la risoluzione grafica di quel computer.

Un computer che abbia ad esempio una risoluzione grafica di 40 × 40 punti, non permette di tracciare curve, cerchi, o linee, se non in forma molto grossolana e approssimata.

Un grosso computer con 1200 × 1200 punti, consente viceversa di disegnare dei cerchi che appaiono a chi li vede come delle perfette circonferenze.

La differenza fondamentale fra una circonferenza disegnata su un computer e quella disegnata sulla carta sta nel fatto che questa è costituita da una linea continua, mentre quella tracciata dal computer è solo un insieme di punti

DISEGNARE col COMPUTER

che approssima nel migliore dei modi una circonferenza. Questo fatto è di fondamentale importanza per capire quali sono i limiti e le possibilità del computer di cui si dispone.

Disegni precisi e complessi si possono realizzare solo avendo un elevato numero di punti a disposizione.

D'altra parte i videogiochi fanno scuola. Osservate che differenza c'è fra un gioco come Defender e Popeye. Con macchine come il C64 o lo Spectrum si possono ottenere dei disegni altrettanto riusciti: Atic Atac ne è un esempio.

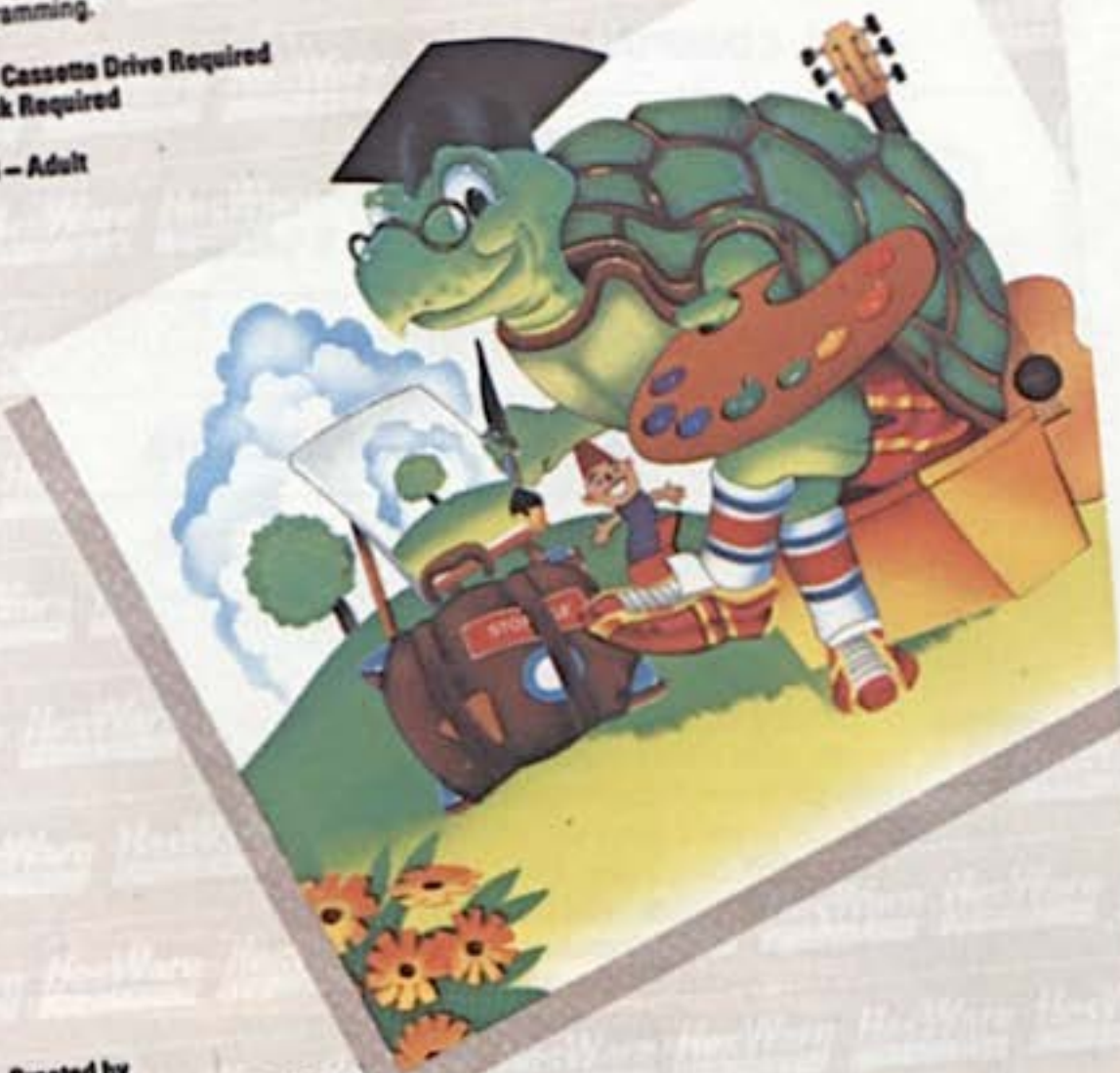
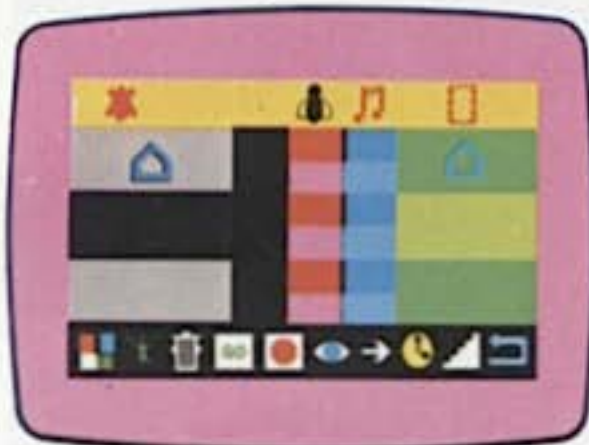
Realizzare disegni di questo tipo richiede però una pazienza non comune e la disponibilità di strumenti ausiliari quali le periferiche grafiche.

APPLICAZIONI

Le applicazioni della grafica computerizzata sono numerosissime: creazione di sigle televisive e di immagini pubblicitarie, videogiochi, curve di funzione, istogrammi, simulazioni belliche.

Ognuna di queste applicazioni ha delle esigenze particolari, che l'home computer, con i suoi limitati mezzi è in genere in grado di soddisfare se ovviamente ci si limita all'aspetto hobbistico e non professionale.

Lasciando da parte il discorso videogiochi, che è il massimo esempio di grafica computerizzata, in tutti i sensi (grafica, colore, movimento, velocità d'azione), cerchiamo di capire cosa può offrirci il nostro micro.

Innanzi tutto la possibilità di realizzare dei bellissimi disegni, che se disponiamo di

PROGRAMMI GRAFICA COMMODORE

La HES (Human Engineered Software), la famosa casa americana produttrice di software per Atari, Commodore, Apple, IBM e Coleco, ha realizzato una serie di programmi educazionali e di apprendimento. In questa produzione, particolarmente curata, la parte relativa alla grafica con due utilissimi programmi: Turtle Toyland Jr. e Turtle Graphics II. Il primo consigliato ai bambini dai sei anni in sù, aiuta i piccoli utilizzatori del computer a disegnare con il joystick guidati da una simpatica tartarughina; il secondo programma illustra i primi concetti di computer graphics ed è una prefazione a quel Graphics Basic, l'incredibile programma con il quale la grafica del Commodore non ha più segreti.

PROGRAMMI GRAFICA SINCLAIR

Autentico gioiello per gli amanti della grafica e possessori di uno ZX Spectrum è il programma VU-3D. Realizzato dalla Psion sotto il patrocinio della stessa Sinclair e lanciato contemporaneamente al computer, VU-3Dimensioni è uno dei programmi più completi per disegnare e modellare figure tridimensionali; notevoli sono le possibilità offerte dal programma: ingrandimenti, rimpicciolimenti, rotazioni; avvicinamenti, illuminazioni, colori in diverse prospettive. Sullo stesso piano di VU-3D è senza dubbio il Melbourne Draw, programma dalle mille capacità con il quale si può fare a meno della tavoletta grafica.

stampante possiamo riprodurre in un numero illimitato di copie.

Un valido aiuto nel lavoro, se siamo in grado di realizzare dei programmi che ne sappiano sfruttare le capacità.

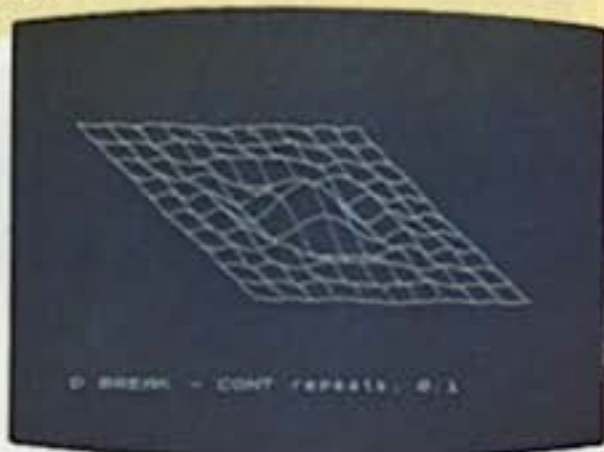
Ad esempio è possibilire realizzare dei programmi per lo studio di funzioni, che sono utilissimi sia a livello di scuola media superiore che universitario.

Programmi che consentano di disegnare e colorare un oggetto, e magari ingrandirlo, rimpicciolirlo, girarlo, e chissà cos'altro (vedi VU-3D della PSION per il Sinclair Spectrum 48K).

Sapere disegnare con il computer è poi indispensabile per potere realizzare dei videogiochi, che si presentino in una forma interessante. I programmi disponibili non sono in realtà numerosi, per cui inizialmente non è molto semplice avvicinarsi alla grafica computerizzata.

È bene precisare, che i tipi di disegni realizzabili, non dipendono dalla potenza della macchina, ma piuttosto dal numero di punti che si hanno a disposizione.

È sufficente anche avere una sola istruzione per disegnare, quale la PLOT (stampa un punto), per poter realizzare opere di qualsiasi tipo.

Infatti, disegni in prospettiva, di funzioni, tridimensionali, e altro, sono realizzabili anche su micro come lo Spectrum.

Possiamo racchiudere i disegni realizzati al computer in due grandi famiglie; la prima comprende i grafici di funzioni, siano essi bi, o tridimensionali vedi ad esempio la sigla di Quark), oppure disegni tecnici o artistici, che non possono essere espressi come funzioni.

Nel primo caso, è in genere molto semplice realizzare il disegno. Sarà infatti sufficente calcolare (o meglio far calcolare al computer) le coordinate di ogni singolo punto che deve essere tracciato e stampato, mediante la semplice istruzione PLOT x, f (x).

Nel secondo caso, sarà necessario armarsi di infinita pazienza e calcolare ad occhio, o mediante relazioni conosciute, ogni singolo punto del disegno.

Anche con questo sistema è possibile comunque realizzare degli ottimi disegni, anche se i tempi necessari sono ovviamente molto lunghi.

Spesso in realtà il disegno da programma (quello che richiede cioè la realizzazione di un programma apposito per l'esecuzione) è l'unico possibile, allorché sia richiesta una elevata precisione di realizzazione. Ci si può avvalere di programmi, che consentono di disegnare utilizzando la tastiera.

Questi programmi assegnano cioè ad ogni tasto, una nuova funzione, che può essere ad esempio quella che permette di tracciare un cerchio, una retta, definire la definizione di un colore e così via.

Tali programmi, aumentano considerevolmente le possibilità del micro, dal punto di vista grafico, con un costo che in genere è contenuto. È anche possibile realizzare dei programmi che utilizzino il joystick per tracciare delle linee sul video.

DISEGNARE col COMPUTER

È il caso ad esempio del programma dimostrativo dell'interfaccia programmabile per joystick della Tenkolek.

In questo modo, il videogiocatore rimane legato al suo sistema preferito di comunicazione con il computer, con tutti i vantaggi che ne derivano.

LE PERIFERICHE GRAFICHE

Se si vuole realizzare un disegno complesso, è praticamente indispensabile ricorrere a delle periferiche, in grado di trasformare un immagine posta ad esempio su di un pezzo di carta in un'immagine di computer. Le periferiche più conosciute sono la tavoletta grafica e la light pen. La prima è in genere più complessa della seconda, e consente di riprodurre, sul video, un disegno, passando sopra i contorni dello stesso. La seconda consente di realizzare un disegno tracciandone i contorni sopra lo schermo televisivo.

In realtà tali periferiche sono dotate di moltissime opzioni, che facilitano enormemente la realizzazione dei disegni.

Ad esempio è possibile tracciare archi,

PERIFERICHE COMMODORE

La tavoletta grafica Koala, disponibile per computer Commodore, Atari, Apple e IBM è una simpatica innovazione nel campo della computer graphic per home e personal computer. Con questa tavoletta è possibile disegnare con un dito, più rapida e precisa di un joystick e più semplice di una tastiera.

PENNE OTTICHE

Le penne ottiche sono il più diffuso strumento di disegno per home computer, utilizzabili con tavoletta grafica o direttamente sul video con l'opportuno software.

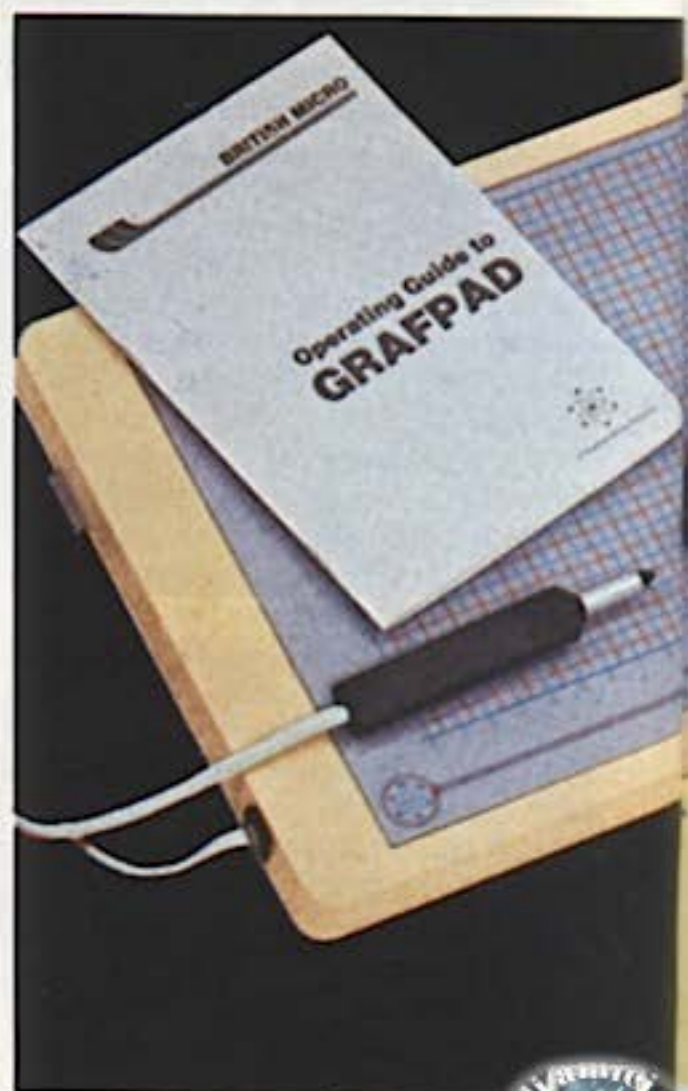
rette, poligoni, semplicemente premendo un tasto.

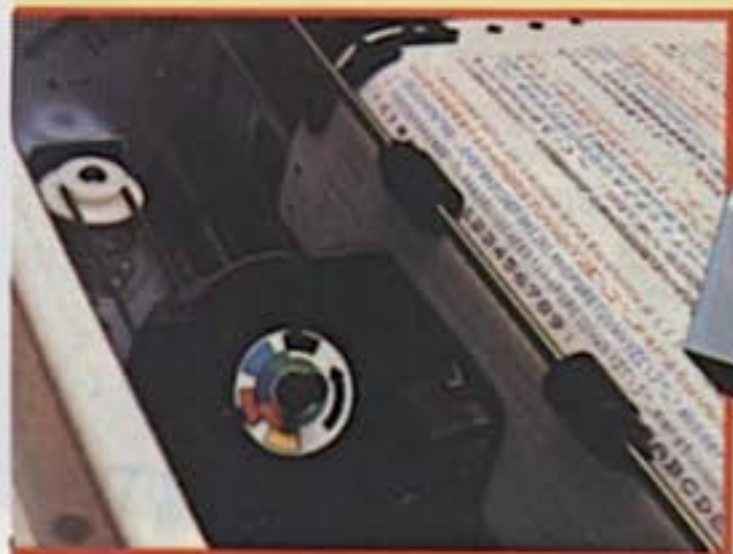
In genere è possibile colorare una figura semplicemente ponendo il cursore all'interno della stessa.

Con queste periferiche, si evita di dover realizzare un programma apposito per ogni disegno, inoltre si rende possibile il tradizionale disegno a mano libera.

È evidente, che si hanno innumerevoli vantaggi con l'uso di queste periferiche.

Un disegno, che venga trasferito da carta a computer, può subire in brevissimo tempo una serie di trasformazioni tali da renderlo irriconoscibile.

La differenza fondamentale fra un disegno su carta ed uno su computer, è che quest'ultimo è dinamico mentre il primo è

STAMPANTI A COLORI

Per gli appassionati di disegno col computer la stampante a colori Seikosha GP-700 è il mezzo ideale per fedeli e coloratissime copie dal video. Periferica d'eccezione per tutti i tipi di computer è dotata di una particolare cartuccia che permette la stampa di quattro colori in simultanea e la possibilità di definire i colori punto per punto. Il pregio migliore è senza dubbio il rapporto costo/prestazioni che non trova rivali sul mercato.

statico. Il primo può cioè essere manipolato, ingrandito, rovesciato, colorato in 100 modi diversi in pochi secondi, e ognuna di queste variazioni, che se operate manualmente richiederebbero la rifacitura dell'intero disegno, con tempi di esecuzione lunghissimi, con il computer si attuano in pochi secondi.

Queste immagini poi, memorizzate su nastro magnetico, o disco, o su altri tipi di memoria di massa, sono richiamabili e modificabili in tempi successivi, non solo, ma è anche possibile contenere in una cassetta C-90, l'equivalente di un centinaio di disegni, con notevole risparmio di spazio.

L'immagine su computer è quindi un'immagine viva, e tale rimane anche quando viene trasferita su un qualsiasi supporto magnetico, che la conservi nel tempo.

Il trasferimento su carta di immagini a colori tramite plotter, o stampante a colori (vedi GP-700 A), consente di avere migliaia di copie di un disegno; ma attenzione, ognuna di queste copie è un originale, e non una semplice riproduzione.

Non solo, in fase di stampa è ancora possibile manipolare l'immagine, ad esempio aggiungendo scritte, modificando i colori, ingrandendola, o chissà cos'altro ancora.

La grafica con il computer consente quindi di effettuare delle operazioni che se eseguite manualmente richiederebbero l'uso di tempi e mezzi non indifferenti.

Non per nulla, si è arrivati alla digitalizzazione delle immagini le quali possono essere riprese da una telecamera e trasferite nella memoria del computer che le elabora a suo piacimento. Così, ad esempio, è possibile dare il colore a un film in bianco e nero, assegnando un colore diverso per ogni tonalità di grigio, oppure realizzare dei film tramite computer e TRON ne è l'esempio più significativo.

Ovviamente queste applicazioni megalitiche non interessano l'utente comune, che se però dispone di un Apple II, può già cimentarsi in operazioni del tipo app

PERIFERICHE SINCLAIR

Ecco due utilissime periferiche per Spectrum l'RD Digital Tracer e la novità Grafpad. La prima, concepita per lo Spectrum ma utilizzabile anche per lo ZX 81, è una sorta di braccio snodabile collegato al computer tramite interfaccia e un lungo cavo che consente una certa autonomia di movimento. Sfruttando quindi l'opportunità di posizionare lo Spectrum ad una certa distanza dal braccio è possibile utilizzare il tecnigrafo come supporto per disegnare. La tavoletta grafica Grafpad è un autentico gioiello; penna ottica incorporata, minimo ingombro, ottimi programmi per facilitare e velocizzare il disegno, alta risoluzione, interfacciamento diretto con lo Spectrum. Prodotta anche per il Commodore 64 ne è prevista la distribuzione per il mese di Settembre.

DISEGNARE col COMPUTER

descritte (non tanto per la macchina in sé quanto per le innumerevoli periferiche o interfaccia di cui essa è dotata).

Macchine che trasformano le immagini del computer in film già esistono (queste macchine devono ad esempio eliminare la curvatura dello schermo), e sicuramente realizzare un cartone animato al computer, potendo con lo stesso memorizzare sfondi riutilizzabili, o personaggi in movimento (sprite), risulta meno costoso che non realizzare migliaia di disegni.

Noi, poveri utenti di personal, o micro, possiamo comunque dare sfogo alla nostra fantasia creativa, utilizzando al meglio i comandi grafici che il BASIC della nostra macchina ci mette a disposizione. Esula dai compiti di questo articolo spiegare il come realizzare ciò, ma vi basti sapere, disegni come quelli utilizzati nella trasmissione televisiva Quark, sono realizzabili anche su un micro come lo Spectrum.

Le possibilità applicative del computer nella grafica sono spesso spettacolari od impensabili; in questa immagine è rappresentato un particolarissimo grafico ottenuto con un computer altamente professionale che permette di visualizzare con precisione gli sbalzi di pressione cambiando la temperatura.

Il simulatore di volo è senza dubbio uno dei più chiari e riusciti esempi di utilizzo nel campo professionale del computer e della sua grafica. Il simulatore è infatti uno strumento indispensabile e insostituibile per un perfetto apprendimento delle tecniche di volo, merito della precisissima riproduzione grafica e strumentale di situazioni di volo.

LE MEGA APPLICAZIONI

I computer hanno fatto la loro comparsa in molti settori, e a dire il vero anche in quelli nei quali l'uso degli stessi sembrava non avesse senso. Ad esempio la computer graphics ha fatto la sua comparsa in medicina, e questo in quanto il computer può visualizzare sotto forma di grafico, o disegno, una serie di informazioni, che altrimenti sarebbero solo una incomprensibile serie di numeri o lettere.

Ecco così nascere il TAC, che consente di visualizzare sotto forma di immagini computerizzate delle sezioni di corpo umano.

In ingegneria le applicazioni sono innumerevoli, e questo perché il computer offre numerosi vantaggi.

Ad esempio è possibile memorizzare delle immagini, che rappresentano degli elementi di macchine, che devono essere più volte utilizzati in un disegno (vedi ad esempio il bullone).

Se il disegno fosse eseguito manualmente allora sarebbe necessario ridisegnare ogni volta ogni singolo bullone.

Con il computer è sufficente richiamare dalla memoria il disegno del bullone e dire dove lo si vuole sistemare.

Questo tipo di applicazione è però solo l'ultimo anello di una catena. Come già abbiamo accennato, l'immagine del computer è un'immagine viva, e quindi è possibile rielaborarla in diverse forme.

Ad esempio, data l'immagine di un'auto, non ancora in produzione, è possibile stabilire come la stessa si comporterà, in seguito ad un violento urto con un altro oggetto.

Ciò è possibile in quanto sono note le leggi che governano questo tipo di fenomeno, nonché le proprietà dei materiali utilizzati.

Il computer calcola allora le deformazioni che l'auto subisce in funzione della potenza dell'urto, e le rappresenta graficamente, consentendo ai tecnici di stabilire la forma ottimale da dare all'auto, o ad un qualsiasi altro manufatto.

Sfruttando quelle che sono le capacità di un computer nel memorizzare delle immagini, è possibile realizzare un'archivio fotografico ad esempio di opere d'arte.

A differenza di quanto avviene però in un normale archivio, il computer è in grado di creare delle relazioni, fra queste opere d'arte risolvendo numerosi problemi.

Altre importanti applicazioni possono essere ad esempio la visualizzazione dei fenomeni meteorologici, e del loro evolversi nel tempo.

Uno strano tipo di applicazione, sono i war-games, ovvero i videogiochi dei generali, di fronte ai quali un gioco come Popeye, dalla grafica eccezionale non può far altro che arrossire.

Questi giochi di guerra, concepiti, per simulare azioni di guerra come se si stesse effettivamente svolgendo una battaglia, usano una grafica a dir poco eccezionale.

Giancarlo Butti

IL GIOCO

CALCIO	
Titolo originale INTERNATIONAL SOCCER	
Casa produttrice COMMODORE	
Supporto Cartridge	**Configurazione** CBM64 + JOYSTICK
Casa distributrice REBIT **Prezzo L. 49.000**	

"... punizione battuta, irrompe Gentile sulla destra, parte il tiro, Rossi RETEEE, Rete per gli azzurri, Rossi, Rossi..... siamo nell'area avversaria al limite per Tardelli, tiro... RETE, Tardelli Rete, seconda Rete... discesa veloce di Conti sulla destra, entra in area, rimette al centro per Altobelli che si libera di un avversario, tira, RETEEE, terzo gol, lo ha segnato Altobelli... l'arbitro Coelho ha sottratto la palla, ai giocatori azzurri, l'ha alzata verso il cielo, l'Italia è campione del Mondo!"

Madrid, 11 Luglio 1982: se un marziano quella sera verso le 22,15 fosse atterrato sull'Italia per poi ripartire qualche ora più tardi si sarebbe fatto una strana idea degli abitanti del nostro pianeta. Su un ipotetico diario di viaggio il visitatore alieno avrebbe scritto più o meno questo: "... i terrestri affollano le strade delle loro città che percorrono dimenandosi, urlando, ballando e sventolando strani panni tricolori. Dalle auto che procedono a zig-zag, si sentono urla e suoni di sirene; i guidatori poi si dimenano cantando una divertente canzonetta che fa più o meno così: ... Fratelli d'Italia ..."

11 Luglio '82, è una data storica, un po' come il 25 Aprile o il 24 Maggio. La nazionale è campione del mondo! Esplode l'azzurrofobia e improvvisamente la passione per il calcio coinvolge ogni categoria sociale, anche quelle tradizionalmente escluse da questo tipo di interessi: casalinghe, sarte, giocatori di dama, filatelici e floricultori, tutti per le strade a gridare Forza Italia.

Da allora ad oggi la vista dell'azzurro da il batticuore e fa dilagare la passione che sostiene adesso ogni atleta che rappresenti il nostro paese; e così le imprese di Azzurra all'American Cup diventano il motivo di un estate e Moser-supersonic è innalzato al ruolo di nuovo-Garibaldi.

Sport, sport, sport. Ora è tempo di Olimpiadi, è tempo di conferme.

Purtroppo nel calcio internazionale l'azzurro mancherà: la squadra Olimpica non c'è ed anche la nazionale A non partecipa ai campionati d'Europa che stanno

DEL MESE

per cominciare. In questo ardere di furore agonistico ecco che i video-game di argomento sportivo trovano in Italia un particolare consenso. Tra questi l'International Soccer per Commodore 64 è senz'altro il più diffuso e gradito. È un fantastico gioco di simulazione se non addirittura un vero e proprio avvenimento sportivo che va a smentire la teoria di chi sostiene la superiorità della grafica delle consolle rispetto a quelle del computer.

Obiettivi

Lo scenario del gioco è naturalmente il terreno di gioco, siamo infatti in un grande stadio gremito dove si svolge la finale della Coppa Intercontinentale. L'attesa è enorme: tutta la stampa mondiale vi tiene sotto "tiro", a voi il compito di non deludere le aspettative. Ecco, stanno entrando in campo gli attesi protagonisti di questo "scontro fra Titani", l'arbitro porta il fischietto alla bocca e VIA!!! ...

Inizia la grande sfida...
L'obiettivo del gioco è ovvio: vincere la magica coppa. La sfida può essere fra due giocatori o fra un giocatore e il calcolatore. Prima dell'inizio della partita si possono scegliere i colori delle maglie di entrambi i contendenti, il livello di difficoltà e per chi non è provvisto di televisore o monitor a colori, si può escludere appunto il colore per ottenere una visibilità ottima anche su televisori in B/N.
Operate le dovute scelte comincia la partita fra i numerosi cori dei fans delle squadre. Viene inquadrata solo una piccola parte del terreno di gioco, quella dove si sta svolgendo l'azione, il giocatore con la palla e anche il giocatore avversario più vicino ad esso vengono visualizzati in tonalità di colore più deboli; non si può abbandonare l'azione anche volendo, perché il calcolatore da solo posiziona il controllo del joistick sul giocatore più vicino alla palla. Quando questa finisce fuori dal campo e in altre occasioni (calci di punizione rinvii ecc.) viene comandato dal calcolatore e un giocatore che fa riprendere il gioco. La partita è divisa in due fasi di 200 unità di tempo ciascuna. Alla fine del primo tempo l'arbitro manda tutti negli spogliatoi per poi riprendere dopo alcuni secondi. Alla fine della partita la squadra che ha vinto rientra in campo per ricevere dalle mani della madrina della manifestazione la Coppa Intercontinentale.

Ostacoli e punteggi

Non si può parlare di punteggi veri e propri perché l'unico punteggio è dato dal numero di goal segnati dall'una e dall'altra squadra. A dire il vero anche le diffi-

coltà di questo gioco derivano solo dalla bravura degli avversari, nel caso giochiate contro altre persone, e dal livello di difficoltà che è stato scelto se si gioca contro il calcolatore. In quest'ultimo caso la partita varia a seconda dei livelli: nei primi quattro si incontrano squadre mediocri e non è difficile vincere, ma a cominciare dal quinto l'impresa si fa sempre più ardua: i giocatori diventano improvvisamente degli assi ed i portieri delle saracinesche man mano che aumenta il livelo di difficoltà.

Strategia e tattica

Non esistono strategie particolari, in quanto per ogni livello esistono trucchetti per ingannare l'avversario ed i portieri. Le tattiche, come accade nella realtà, si fanno partita per partita a seconda dell'avversario, o livello di difficoltà. L'unica tattica che si può consigliare è quella di far correre la palla, con lanci lunghi e passaggi; un altro piccolo suggerimento è quello di effettuare finte e controfinte per disorientare il portiere avversario quando si deve calciare a rete, soprattutto se si sta giocando una partita di alto livello. Per acquisire una sufficiente dimestichezza col gioco e le sue fasi è bene giocare numerose partite ai livelli più bassi per imparare strategie e giochetti da portare in seguito come bagaglio tecnico quando si affrontano partite di livello superiore.

Conclusioni

Gioco molto interessante con un'ottima grafica e discreti effetti sonori, molto facile da manovrare il giocatore sotto controllo del joystick, spettacolari le parate del portiere.
Nel complesso un piacevole gioco che non può mancare assolutamente ai possessori del Commodore 64.

FRANCIA 1984

CAMPIONATO EUROPEO DI CALCIO

GRUPPO 1	**GRUPPO 2**
FRANCIA	GERMANIA
DANIMARCA	PORTOGALLO
BELGIO	ROMANIA
YUGOSLAVIA	SPAGNA

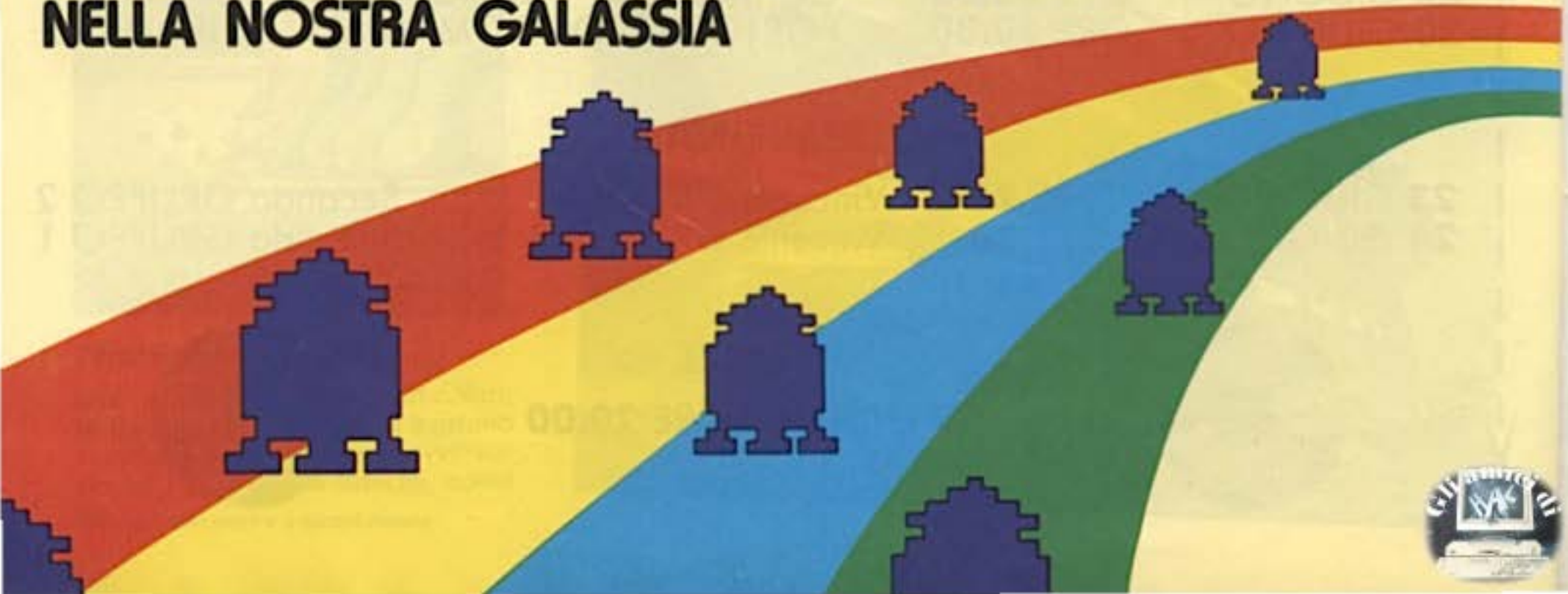
12 GIUGNO	ORE **20.30**	FRANCIA	DANIMARCA	GRUPPO 1
13 GIUGNO	ORE **20.30**	BELGIO	YUGOSLAVIA	GRUPPO 1
14 GIUGNO	ORE **17.15**	GERMANIA	PORTOGALLO	GRUPPO 2
14 GIUGNO	ORE **20.30**	ROMANIA	SPAGNA	GRUPPO 2
16 GIUGNO	ORE **17.15**	FRANCIA	BELGIO	GRUPPO 1
16 GIUGNO	ORE **20.30**	DANIMARCA	YUGOSLAVIA	GRUPPO 1
17 GIUGNO	ORE **17.15**	GERMANIA	ROMANIA	GRUPPO 2
17 GIUGNO	ORE **20.30**	PORTOGALLO	SPAGNA	GRUPPO 2
19 GIUGNO	ORE **20.30**	FRANCIA	YUGOSLAVIA	GRUPPO 1
19 GIUGNO	ORE **20.30**	DANIMARCA	BELGIO	GRUPPO 1
20 GIUGNO	ORE **20.30**	GERMANIA	SPAGNA	GRUPPO 2
20 GIUGNO	ORE **20.30**	PORTOGALLO	ROMANIA	GRUPPO 2

SEMIFINALI

23 GIUGNO	ORE **20**	Vincente GRUPPO 1	Seconda GRUPPO 2
24 GIUGNO	ORE **20**	Vincente GRUPPO 2	Seconda GRUPPO 1

FINALE

27 GIUGNO ORE **20.00**

PLAYERS GUIDE TO SUMMER COIN-OP
electronic GAMES
Videogames Computer Games Stand-Alone Game
Meet Gaming's Newest Star: Bounty Bob-
THE MINER 2049er STORY
'WARGAMES' The Ultimate Gaming Film?
The World Series of Video Baseball
THE SUMMER GAME GOES ELECTRONIC!
GUIDA AI GIOCHI DI FANTASCIENZA
electronic GAMES
LA RIVISTA DI VIDEO E COMPUTER GAMES
1° NUMERO
HOME 28 :00
4TH 01:12
electronic GAMES
edizioni JCE
IL MENSILE DI VIDEOGAMES PIÚ LETTO
NELLA NOSTRA GALASSIA

UN ABBONAMENTO OMAGGIO

ai rivenditori di videogiochi che risponderanno a questo annuncio

Nome .... Cognome ....

Timbro del negozio ....

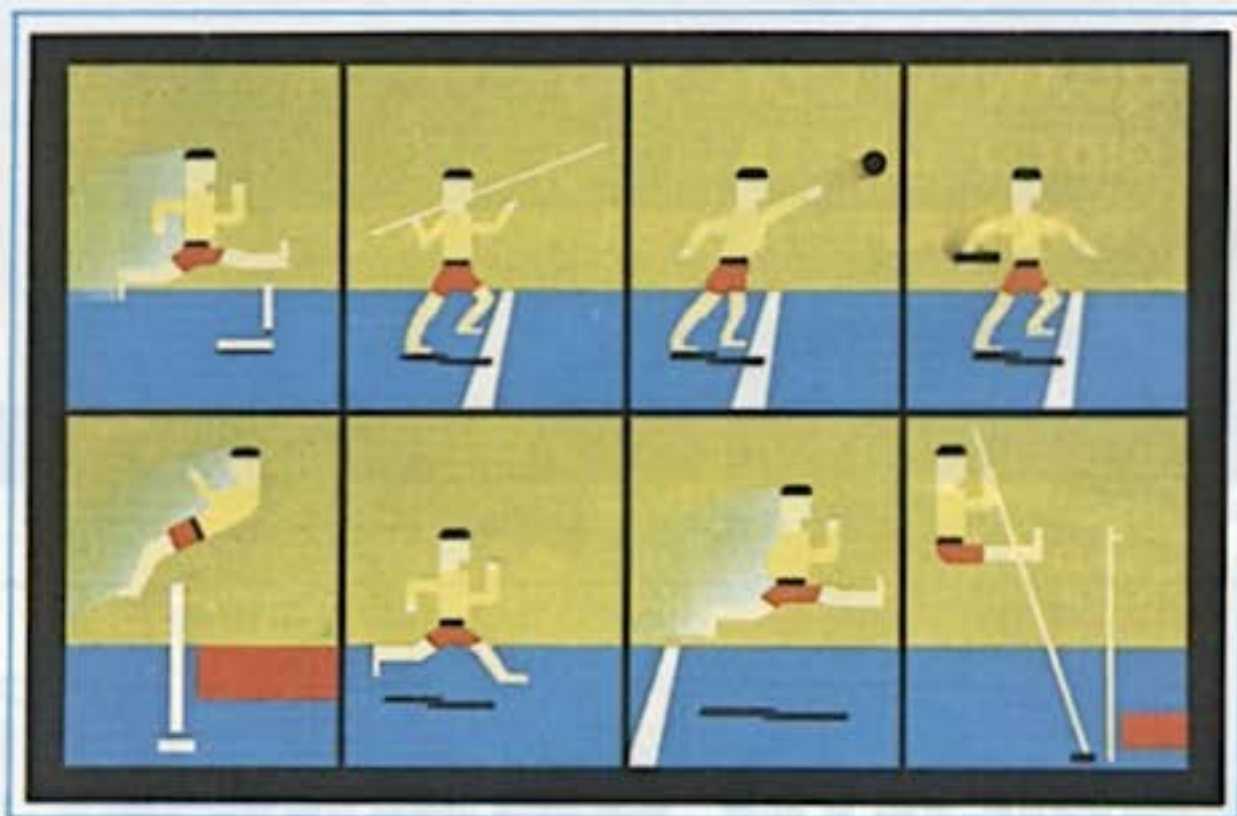
Via .... C.A.P. ....

Città ....

Marche trattate (computer e videogiochi) ....

RITAGLIARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

ELECTRONIC GAMES - Via Dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Alleniamoci per le Olimpiadi estive con il Decathlon

DECATHLON (ACTIVISION)

DECATHLON
Activision/Atari 2600

Potrete quasi udire l'urlo esultante della folla quando la fanfara olimpica annuncia una delle opere più prestigiose nel campo dei videogiochi. Portando alta la simbolica fiaccola, un corridore si muove lungo la pista, mentre suona l'inno nazionale, in una visione lontana di tribune e di riflettori.

Vi trovate ad assistere alle video-olimpiadi, per gentile concessione di David Crain ed il gioco non solo si chiama Decathlon, ma è anche una perfetta simulazione del più leggendario evento atletico. È proprio vero: il tedoforo e l'inno nazionale attirano l'attenzione sulle successive dieci diverse gare, ciascuna delle quali è una copia perfetta di quella vera, con la possibilità di far gareggiare fino a quattro "atleti".

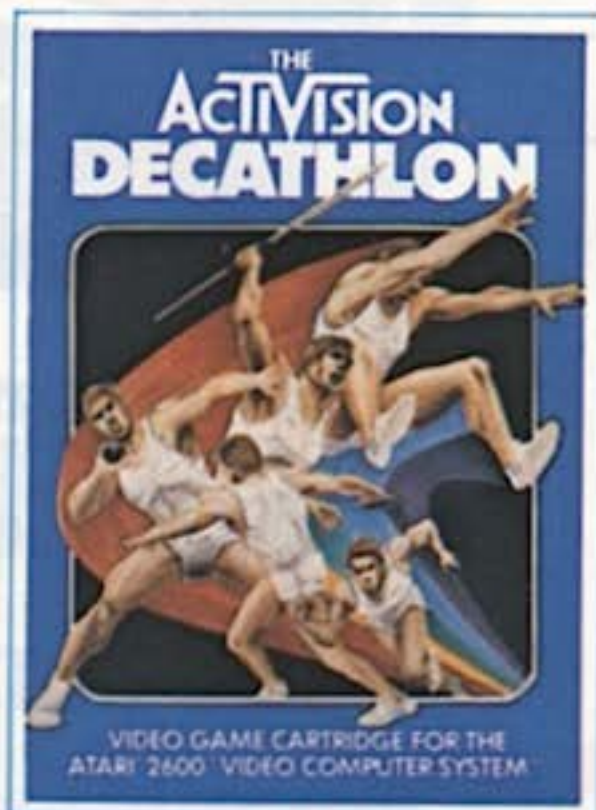
Oltre a ciò, definire il Decathlon uno dei più divertenti videogiochi dell'anno, significa non rendergli tutto l'onore che merita: siamo in presenza di un vero classico.

I giocatori potranno allenarsi in una singola gara, oppure potranno effettuare di seguito tutte e dieci le competizioni. Una sessione di gioco talmente faticosa che è difficile trovarne un'altra uguale: potreste persino sperare di dimagrire!

Il Decathlon inizia con la gara dei 100 metri piani. È una gara che premia lo scatto ed i giocatori dovranno muovere i joystick alla massima escursione, usando come indicatore, durante l'intera corsa, la barra di velocità che appare alla base del campo di gioco. Non occorre tempismo, ma solo il vecchio e caro sforzo che torce le budella (per la strategia da seguire, vedi la barra laterale).

Il secondo gioco è il salto in lungo, dove i giocatori prendono la rincorsa guadagnando velocità e poi premono il pulsante prima di attraversare la linea bianca che delimita la distanza di salto (l'attraversamento di questa linea comporta l'interruzione della prova per squalifica). Il vostro campione verrà catapultato verso l'alto e la lunghezza del salto verrà trasformata in punteggio, con il totale visualizzato dopo ogni prova. Per le gare che non sono di corsa, gli atleti hanno a disposizione tre tentativi ed il migliore risultato è quello che verrà omologato.

Scaldate ora i muscoli del braccio: è il momento del lancio del peso. Il lancio del peso richiede di muovere l'atleta a piccoli scatti verso la linea bianca, mentre cerca di accumulare il massimo lancio possibile prima di scagliare la sfera metallica. Essa percorre la sua breve traiettoria e colpisce il terreno con un rumore sordo: viene immediatamente visualizzata la distanza raggiunta.

Come avviene in realtà, questo video-

DECATHLON (ACTIVISION)

decathlon presenta una varietà di gare, alcune delle quali saranno più facili per certi "atleti", mentre altri riusciranno benissimo in altre. Il salto in alto richiede che l'atleta inizi con una corsa lenta, accelerando rapidamente per poi saltare arcuando il corpo (sperabilmente) al di sopra dell'asticella. Le regole valide per le gare di salto in alto (come questo od il salto con l'asta) sono semplici: ciascun atleta in gara inizia con l'asticella posta ad un livello basso e successivamente l'asticella viene alzata di 0,2 metri ad ogni salto riuscito. Il giocatore dispone di tre tentativi

GP50A E GP50S

le piccole stampanti per tutti i computer

SEIKOSHA

Piccole e compatte dalle prestazioni grandi e generose, le GP50A e GP50S sono realizzate con standard professionali a misura di Personal e Home computer e si impongono quale soluzione ottimale per gli usi hobbystici più disparati a costi incredibilmente sorprendenti. Particolare attenzione merita la GP50S, stampante direttamente interfacciata verso i computer Sinclair ZX81 e Spectrum.

Caratteristiche:

- Stampante ad impatto a matrice di punti da 46 colonne (32 colonne versione GP50S)
- Matrice di stampa 5x8 (7x7 versione GP50S)
- Percorso di stampa monodirezionale (da sinistra a destra)
- Capacità grafiche con indirizzamento del singolo dot
- Possibilità di ripetizione automatica di un carattere grafico
- Velocità 40 caratteri/secondo (35 caratteri/secondo versione GP50S)
- Caratterizzazione: 12 cpi e relativo espanso
- Interfacce: parallela centronics (interfaccia Sinclair versione GP50S)
- Alimentazione carta a frizione (largh. carta fino a 5")
- Stampa 1 originale e 1 copia
- Set di 96 caratteri ASCII
- Consumo 11W (standby) o 17W (stampa)
- Livello di rumore inferiore a 60 dB
- Durata di vita testa: 30 milioni di caratteri
- Peso 1,5 KG
- Dimensioni: 215 (prof.) x 250 (largh.) x 85 (alt.) mm.
- Nastro nero (standard); optionals: rosso, arancio, verde, blu, viola e marrone.

sia permesso dirlo, da campioni.

In ogni caso, il Decathlon è un prodotto veramente notevole, un videogame fantastico da guardare e da giocare ed una delle più realistiche sfide che potrete incontrare nella vita, a meno di non partecipare ad un "vero" decathlon!

PROGRAMMABLE PARADE

per migliorare il risultato precedente.

Per la corsa dei 400 metri piani, ci vuole ancora sprint, ma i sintomi di affaticamento (al braccio) cominciano lentamente a farsi sentire. Continuate però a dare il meglio di voi, perché non potete sapere quale sarà la gara decisiva. I 110 ad ostacoli sono forse la gara più frustrante della serie. Gli atleti devono correre sulla prescritta distanza, saltando contemporaneamente gli ostacoli regolarmente intervallati. Guadagnare punti in questa gara è però relativamente difficile, e perciò non preoccupatevi se otterrete un punteggio basso – a meno che non ci siamo scordati di qualcosa, questa gara dovrebbe mettere in imbarazzo chiunque.

La gara di lancio del disco è una delle più attraenti dal punto di vista grafico.

DECATHLON (ACTIVISION)

L'atleta sullo schermo gira vorticosamente su sé stesso, mentre accumula energia inerziale avvicinandosi alla linea di fallo e scagliando con forza il disco poco prima di raggiungerla.

Il salto con l'asta, come il salto in alto, è una gara dove bisogna superare il proprio record. Quando l'altezza supera i 5 metri, le cose si fanno piuttosto difficili.

Il lancio del giavellotto è l'ultima gara di routine – una bella specialità nella quale gli atleti prendono la rincorsa verso la linea di fallo, prima di lanciare il loro attrezzo più in alto e più lontano possibile – prima della "terribile" gara dei 1500 m. Questo "scherzo" comincia al passo, dove è abbastanza semplice mantenere la massima velocità e proseguire: questo dura fino ai 1300 metri, quando comincia il vero divertimento! Per i 200 metri finali, si tratta di una corsa piana, di velocità pura. A questo punto, se il vostro joystick non è ancora finito in mille pezzi, la vostra fiducia non è scossa ed il braccio non si è ancora staccato dal corpo, potrete desiderare di affinare la vostra abilità in quelle specialità in cui non vi siete comportati, ci

DECATHLON: UN PERFETTO SCASSAJOYSTICK?

Dal momento in cui Decathlon è stato per la prima volta presentato alla stampa, la voce comune ha definito questo neonato un rompi...joystick! Vedrete che, per ottenere le elevate velocità necessarie in questo gioco, è necessario muovere la levetta avanti e indietro, a sinistra-destra-sinistra e simili, ad un ritmo davvero frenetico. La torsione e lo sforzo a cui questo gioco sottopone la leva del joystick, sono davvero notevoli, ed ogni partita assomiglia ad una gara di demolizione di comandi!

Dopo aver gareggiato con l'intera gamma offerta dal mercato dei joystick, abbiamo deciso che il miglior joystick per ben figurare nelle magnifiche dieci gare, deve essere leggero, facile da azionare ed a leva corta (per esempio il Kraft). Il trucco sta nell'impugnare la leva non con tutta la mano, ma nel dare rapidissimi colpetti a destra ed a sinistra tenendola tra il pollice e l'indice. Quando la mano le cui dita azionano la leva è stanca, sarà sufficiente tenere ferme le dita e muvoere avanti ed indietro la base del joystick. Potrete così fare meno fatica e conseguire successi migliori.

SPIKE'S PEAK, GHOST MANOR (IL PICCO DI SPIKE ED IL CASTELLO DEGLI SPETTRI)

Xonox Double-Ender/Atari 2600

Finalmente è successo! In questo mondo di giochi elettronici dove ogni cosa è un primato, una ditta è infine uscita sul mercato presentando video giochi a doppia faccia. È proprio vero, si tratta della Xonox, una delle più giovani società del ramo, che entra nell'agone dei giochi e va allo sbaraglio come un colpo di fucile.

Ciascun "double-ender" Xonox consiste in una cartuccia di dimensioni maggiori del solito, aperta da un connettore ad ogni estremità, che dà accesso ad un intero programma da 8 K. In questo caso, non si può però parlare di facciata A e di facciata B, ma gli accoppiamenti dei giochi sono invece stati indicati solo da persone pratiche, cioè da quella massa di ragazzi che la Xonox ha assunto perché indicassero come ottenere il meglio dai programmi.

La prima cartuccia uscita è un classico esempio di due giochi perfettamente complementari. Tutti i giocatori che non sopportano di leggere le istruzioni saranno dapprincipio conquistati dal Ghost Manor, che è facile da imparare e gradevole da vedere: una gara di tiro a segno che si svolge all'ingresso di un minaccioso castello, naturalmente infestato dagli spettri. I giocatori comandano un arciere che si muove orizzontalmente avanti ed indietro lungo la base del campo di gioco e deve tirare ai pipistelli ed ai mostri che stanno a guardia dell'ingresso. Il vostro principale avversario è però una mummia che brandisce una scure e si muove qua e là proprio al di sopra del vostro arciere, desiderosa di tagliarlo a pezzetti. La grafica è ricchissima. Il "clop" della scure che cade e gli altri effetti audio sono di prima qualità ed il gioco è eccezio-

SPIKE'S PEAK/GHOST MANOR (XONOX)

nalmente godibile, con cinque campi di azione molto movimentati. Dopo aver giocato a lungo questo gioco, ci si accorge però che il gioco che dà maggiori soddisfazioni è l'altro. Spike's Peak è stato ideato dal progettista indipendente di videogiochi Steve Beck, un vero mago del settore. Si tratta di scalare montagne con tutte le difficoltà e le varianti di gioco che un appassionato si attende da un programma infilato in una cartuccia 2600.

Spike inizia la sua avventura alla base di un'alta ed imponente montagna. Mentre egli procede lungo il sentiero, perviene via via a punti di giunzione che lo trasporteranno ai diversi scenari programmati per questa tenzone. La sua prima prova ha luogo, per esempio, sul sentiero stesso, che si inoltra fra le colline ai piedi della montagna: Spike deve superare una serie di tornanti in salita, a faccia a faccia con il pericolo ad ogni passo. I maggiori pericoli di questa prima esplorazione sono le cascate, gli orsi e l'aquila. Spike deve farsi strada fino al piede della montagna, nascondendosi in caverne per evitare gli orsi e l'aquila – ma stando ben attento che all'interno della caverna scelta non ci siano un paio di occhi che lo spiano, e tenendo sempre aperti gli orecchi per sentire le acute strida che rivelano l'aquila che scende in picchiata. Questo è proprio un gioco progettato per affinare tutti i vostri sensi, od almeno quelli che usate quando giocate.

Superate d'un balzo le cascate, superate strisciando le bestiacce, continuate a scalare la montagna, che è verde alla base, grigia al centro e bianca di neve sulla vetta. Altri scenari riflettono le condizioni del tempo nel luogo dove di volta in volta si trova Spike. Altri cinque scenari completamente diversi sono presentati a quei giocatori che sono abbastanza bravi da arrivare in vetta piantando chiodi e moschettoni, evitando valanghe, saltel-

lando sui massi e muovendosi più velocemente possibile per non esaurire la scarsa riserva d'acqua. Questo è un gioco per esperti che certamente *non si esimeranno* dal leggere le istruzioni, a meno che non siano talmente masochisti da considerare una fortuna essere straziati da un'aquila. Ma attenzione, ragazzi, vale la pena di spendere il tempo necessario a leggere le istruzioni! Il gioco è riccamente strutturato e pieno di elementi realistici ed eccitanti ed ogni scena presenta alla vista dei giocatori un panorama totalmente diverso. Cercate di arrivare fino in cima e guardate come Spike pianta la sua bandiera prima di crollare esausto (cosa che alla fine potreste desiderare anche voi).

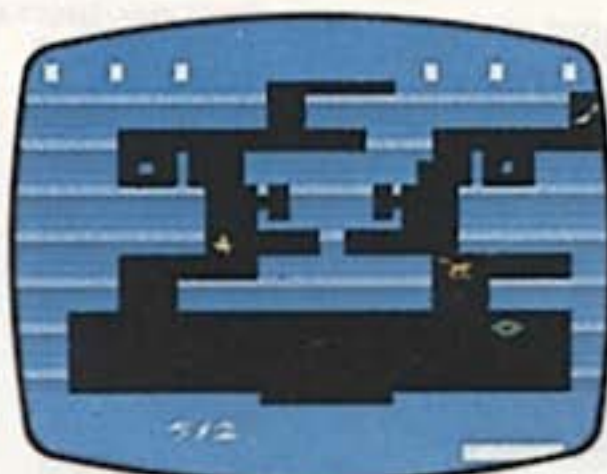
TUTANKHAM
Parker-Brothers/Atari 2600

Quelli che sono già stanchi delle prevedibili avventure e della mancanza di azione di certi primi titoli dell'Atari 2600, come per esempio Adventure e Haunted House, troveranno senza dubbio in Tutankham una delle più piacevoli sorprese dell'anno.

Questo gioco ha tutta la verve che potrebbe desiderare un patito di avventure: passaggi segreti, enigmi ed un uso intelligente delle tre vite e delle tre bombe laser in dotazione (capaci di distruggere tutte le creature nemiche presenti in zona).

Poiché il gioco offre anche tutta l'azione che gli appassionati, tanto per dire, di Wizard of Wor, potrebbero desiderare, Tut è forse la migliore novità della Parker, dai tempi di Frogger!

Il giocatore comanda una squadra di tre archeologi, che esplorano (o tentano di esplorare) le quattro camere della tomba di Tutankham (a proposito, sapevate che questo gioco in origine si chiamata Tutankhamen, ma le ultime due lettere non avevano trovato posto sul mobile del gioco da sala??). Ciascuna camera contiene tesori sempre più grandi (c'è di tutto, dalla corona d'argento di Ramsete II agli zirconi) e pericoli sempre più micidiali. Mentre la prima camera è pattugliata soltanto da cobra, scorpioni (più furbi dei loro colleghi, perché non è tanto facile attirarli in un vicolo cieco) e pipistrelli giganti, nelle camere inferiori sarà necessario affrontare, tra l'altro, virus mutanti, scimmioni assassini, teste di leone e condor blu.

I giocatori possono sparare con il fucile del loro archeologo, sia verso sinistra che verso destra. Ogni archeologo ha anche in dotazione un "lampo laser" di tale intensità da distinguere all'istante tutti i mostri presenti sullo schermo: ma quest'arma dovrà essere usata esclusivamente nelle situazioni più difficili. Lo scopo è di aprirsi la strada che scende alla camera sepolcrale, arraffano i tesori :se ne lasciate indietro troppi, dovrete tornare a prenderli). In fondo c'è la mappa che vi porta al successivo livello.

TUTANKHAM (PARKER BROS.)

Questo è un video gioco che vi terrà con il fiato sospeso e vi farà rosicchiare le unghie. La grafica è simpaticissima: numeri che sembrano scritti in arabo indicano i punteggi ed eccellente è l'articolazione dei cobra, degli scorpioni, eccetera.

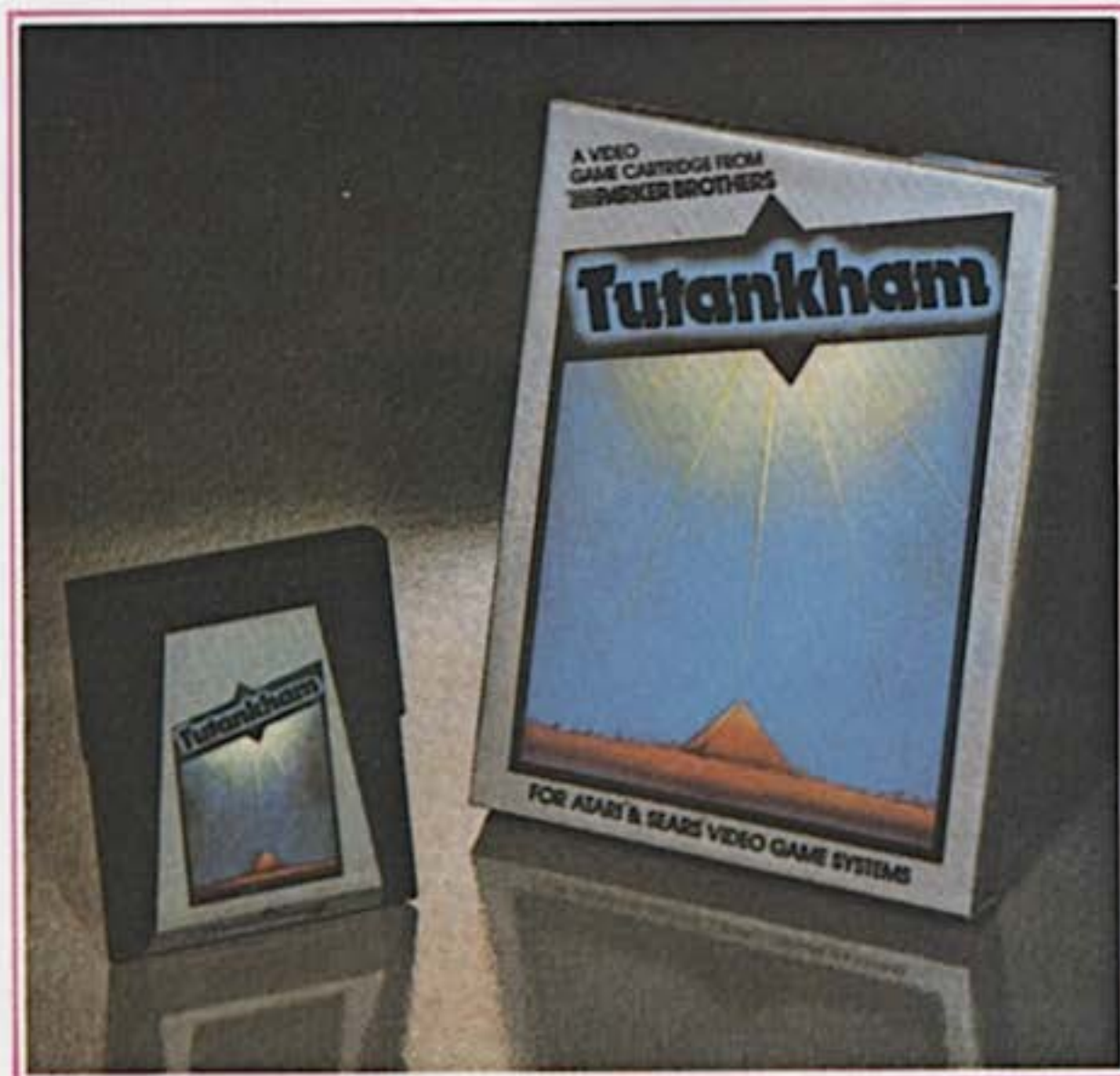
Ci sono quattro livelli di difficoltà, con possibilità di far partecipare uno o due giocatori per ogni livello. Tutankham potrà essere stato amputato di due lettere, ma non se ne sente la mancanza. Questo gioco è una fedele copia del favorito delle sale giochi e vi sorprenderete subito di quanto potrà coinvolgervi.

Tutankham è la miglior miscela software di avventura ed azione disponibile su 2600.

TUTANKHAM (PARKER BROS.)

SOLAR FOX
CBS/Atari 2600

Alcuni giochi a gettone non divengono veramente popolari fino a quando non approdano al mercato domestico. Esempi di questo genere sono: Ladybug, Space Panic e Mouse Trap che, dopo aver avuto tutti scarso successo nelle sale gioco, hanno trovato buona accoglienza solo nelle famiglie.

In genere, i giochi che non hanno successo in pubblico sono troppo comp

ONE HUNDRED STEPS TO LONDON

CONCORSO per tutti i SINCLAIRisti

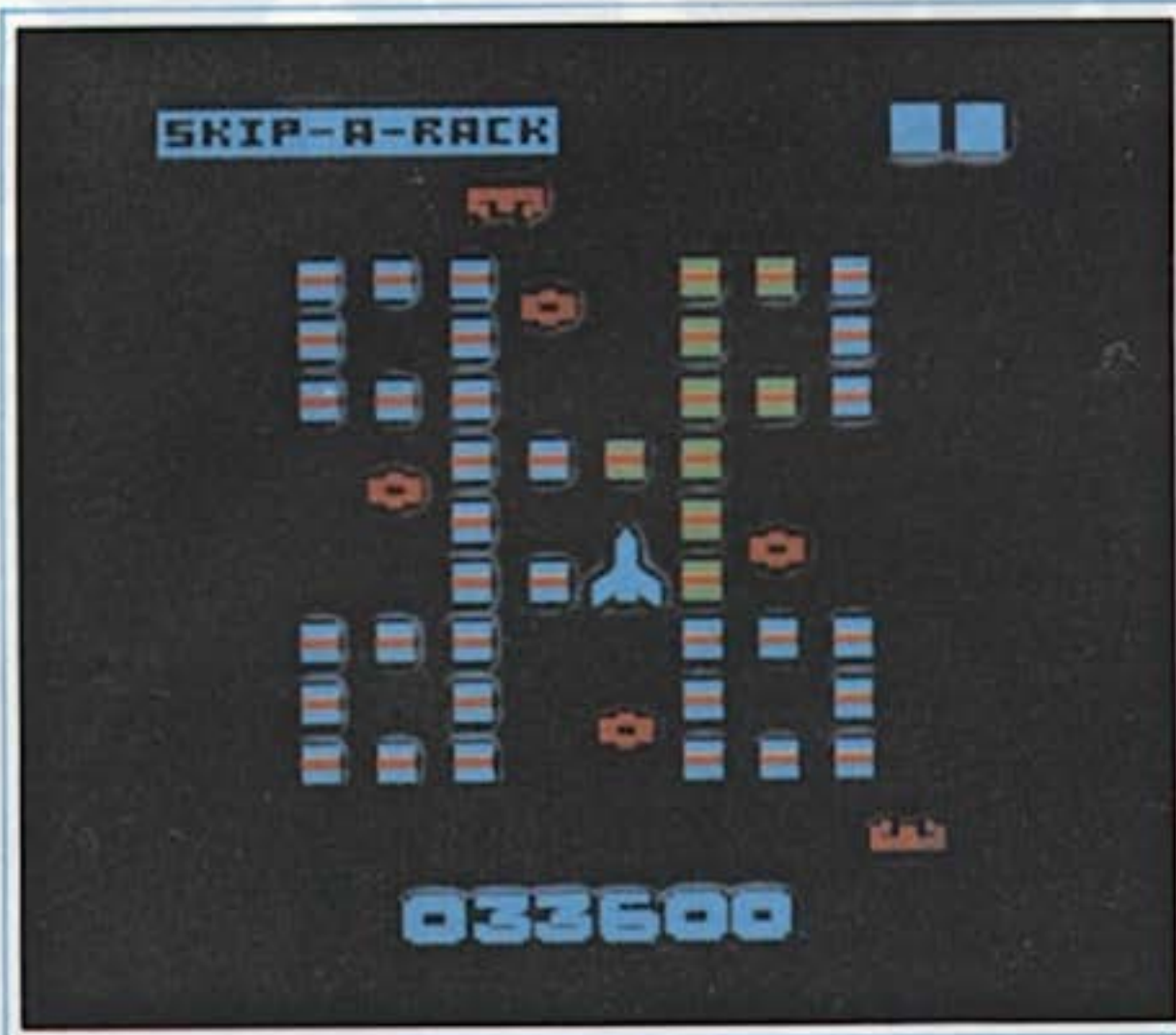
COME FUNZIONA IL CONCORSO?

Prima di entrare nel dettaglio del Regolamento che per altro consigliamo di leggere attentamente, descriviamo il meccanismo di questo strabiliante concorso, organizzato dalla J.C.E.
Ci preme innanzitutto chiarire che la Giuria è il pubblico, ossia i lettori di Sperimentare con l'Elettronica e il Computer, e ciò sottolinea la filosofia di dialogo e di fiducia, in cui la redazione non si pone, come in altri casi spesso avviene, nella presuntuosa posizione di infallibilità!
Ogni mese a partire dal numero di Giugno 1984, la rivista pubblicherà i quattro migliori programmi pervenuti in redazione, e giudicati dalla nostra commissione tecnica. I lettori troveranno quindi i listati di questi quattro programmi ed un tagliando sul quale scriveranno il titolo del programma che sarà parso più meritevole, per qualsiasi motivo.
Fra tutti i lettori che avranno inviato il tagliando sarà estratto, ogni mese, un computer Sinclair Spectrum 16 K!!!
Questa procedura si ripeterà per sei mesi, quindi sui numeri di Giugno, Luglio/Agosto, Settembre, Ottobre, Novembre e Dicembre, quindi ogni mese saranno pubblicati quattro programmi, il tagliando da spedire e fra i tagliandi sarà estratto uno Spectrum 16 K.
Alla fine di questa prima fase usciranno, dunque sei programmi classificati al primo posto in ciascuna delle sei "batterie".
Noi li sottoporremo al giudizio dei lettori, pubblicando sul numero di Marzo 1985 un nuovo tagliando sul quale andranno indicati, in ordine di preferenza, tutti i sei programmi. I primi tre saranno premiati, e fra i lettori sarà estratto di nuovo uno Spectrum 16 K.
Mica male, eh, che ne dite?
Il regolamento è riportato sulla rivista "Sperimentare con l'Elettronica e il Computer".

1° CONCORSO SINCLUB 1984-85

I Sinclair Club e i Sinclairisti sono spesso vere e proprie fonti di idee per il miglior impiego del nostro beneamato spectrum; è un peccato che la maggior parte di queste idee restino nel cassetto, o nel migliore dei casi vengano resi noti alla ristretta cerchia degli amici.
Uno degli scopi del Sinclub è proprio quello di dare le ali a chi le merita. Da qui l'idea di un concorso a premi, organizzato dalla **J.C.E.**, aperto a tutti. Il concorso inizierà il **1° Aprile** e terminerà il **31 Dicembre 1984**; tutti potranno inviare alla redazione di **Sperimentare con l'Elettronica e il Computer** entro il suddetto periodo loro programmi più interessanti ed originali.

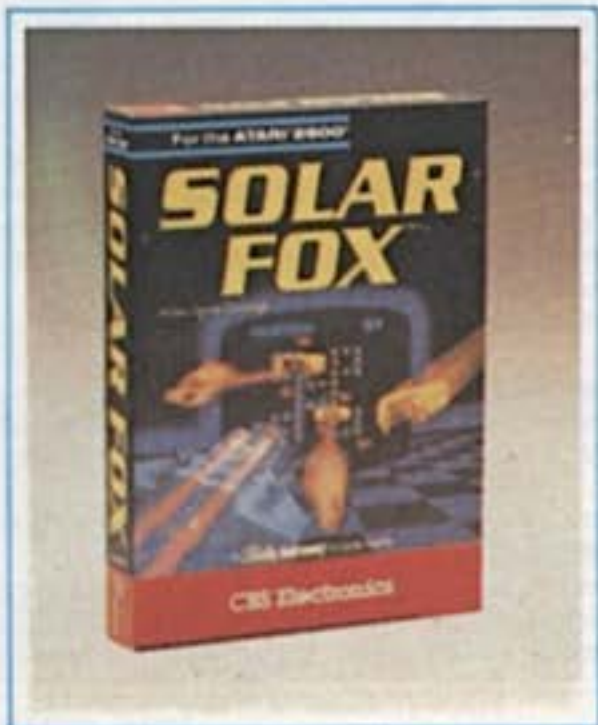
I programmi devono essere memorizzati su cassetta e devono essere spediti alla redazione di Sperimentare con l'Elettronica e il Computer al seguente indirizzo:

J.C.E. - CONCORSO SINCLUB
VIA DEI LAVORATORI, 124
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

SOLAR FOX (CBS)

per essere "digeriti" nel poco tempo che una macchina a gettone lascia disponibile.

Tuttavia, nel caso del Solar Fox della Bally, il gioco non era poi tanto appariscente, in un periodo in cui Tron e Zaxxon facevano letteralmente man bassa di gettoni, e non attirava nemmeno l'attenzione in quelle poche sale in cui era stato effettivamente provato.

Il fatto di essere tradotto per il 2600 è stata ovviamente la miglior cosa che poteva accadergli. Il gioco permette di pilotare un'astronave a velocità sia lenta che accelerata (l'accelerazione è ottenuta premendo il pulsante) e di passare sopra pannelli energetici a forma di scatola disposti secondo schemi diversi in ciascuno scenario. Nel frattempo, navi nemiche vi impegnano dall'alto e dal basso, lanciando bombe e sfere di fuoco il cui contatto è fatile.

Ogni scenario (o rack) successivo presenta sfide più impegnative, con un maggior numero di pannelli da raccogliere e più navi aliene che tentano di intercettarvi. Di tanto in tanto viene fuori uno schermo con la scritta "Skip-a-Rack". Attraversandolo con successo, si salta al prossimo scenario. Completati cinque rack, ha inizio uno speciale gioco "omaggio". Esso contiene due campi rettangolari di pannelli energetici sovrapposti; giocando entro stretti limiti di tempo, ma senza intercettori alieni a dare fastidio, il giocatore deve raccogliere tutti i pannelli prima che il tempo finisca. Questa, cari miei, è una prova "tutto o niente", e così, anche se rimane un solo pannello non raccolto allo scadere del tempo, non avrete ottenuto nemmeno un punto. Con la scena numero 7, le cose cambiano letteralmente colore. Da questo punto in poi, i giocatori dovranno sorvolare i pannelli di energia, che cambieranno colore, prima di effettuare un secondo passaggio per raccoglierli. Il gioco può anche non essere sconvolgente dal punto di vista grafico, ma il suo valore è saldo come una roccia, e l'aspetto è altamente competitivo. Solar Fox è un videogame per 2600 molto raccomandabile, che ha ripreso il posto che si meritava.

SOLAR FOX (CBS)

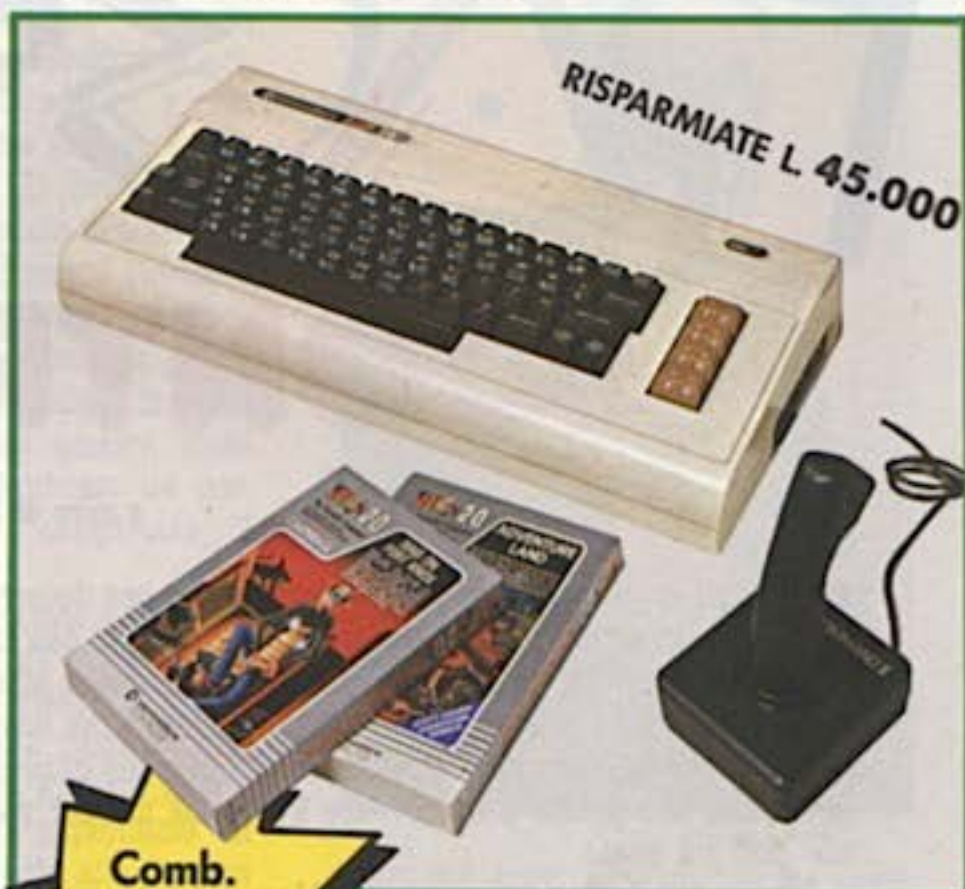
SEAHAWK
Sancho/Atari 2600

L'aspetto più ragguardevole di questo gioco è il suo imballaggio: una descrizione del gioco tradotta in modo ridicolo ed approssimato: "Spara! Spara! aerei nemici ti stanno circondando. L'intensa potenza di fuoco arrossisce (sic) il cielo... C'è una nave da guerra nemica a destra. Attenti ai suoi missili. Andate subito a distruggerla!". Viene proprio voglia di correre a comprarne subito una, non è vero? Se la Sancho, una ditta giapponese che produce cartucce per 2600, spera di sfondare nel coriaceo mercato americano, il minimo che può fare è di assumere qualcuno che conosce bene la lingua. Anche il libretto di istruzioni (se si può dare questa definizione ad una paginetta dattilografata e senza colori) è piuttosto insolito.

Per quanto riguarda la cartuccia in sé, Sheahwk è un gioco di combattimento aereo che contrappone il caccia isolato del giocatore ad una legione di elicotteri d'assalto e navi da guerra. Se accade l'inevitabile e venite abbattuto, un provvidenziale dispositivo espelle il pilota e lo fa scendere sul mare con il paracadute. Se il giocatore riesce a manovrare il paracadutista in modo da farlo atterrare sul ponte di una nave soccorso rossa, al pilota viene dato un altro aeroplano, senza che debba prelevare una nuova "vita" da quella di scorta. Lo scopo di questo duro gioco di combattimento è di distruggere quante più navi nere ed elicotteri possibile, senza essere abbattuto. Colpire una nave rossa, cioè una che appartiene ai "buoni", fa diminuire il punteggio, anziché aumentarlo.

Un'interessante caratteristica di Seahawk è che permette di sparare due tipi di proiettili usando un joystick standard ad un solo pulsante. Per sparare diritto di prua, i giocatori spingono la leva a destra od a sinistra mentre premono il pulsante rosso di sparo. Premendo il pulsante quando la leva è in altra posizione, si sgancia una bomba. Seahawk è un gioco discreto, con una grafica buona, anche se non eccezionale. Man mano che si fa pratica, il gioco non aumenta di interesse, ma in fondo non è malaccio.

OFFERTISSIMA – EXELCO –

La EXELCO vi propone due vantaggiosissime combinazioni COMMODORE Affrettatevi è un'OFFERTA irrepetibile!!!

Combinazione n° 1

n° 1 COMMODORE C64	L. 699.500
n° 1 Registratore «MAXTRON»	L. 82.000
n° 1 Libro «C64 EXPOSED»	L. 24.000
n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer	L. 25.000
n° 1 Cassetta Software «Garden Wars» della JCE	L. 20.000
Totale	L. ~~850.000~~

A SOLE L. 750.000 IVA INCLUSA

Combinazione n° 2

n° 1 COMMODORE VIC 20	L. 149.000
n° 1 JOYSTIC «TRIGA»	L. 31.000
n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer	L. 25.000
n° 1 Cassetta Software «ADVENTURELAND»	L. 49.000
n° 1 Cassetta Software «RIDE ON FORT KNOX»	L. 49.000
Totale	L. ~~303.000~~

A SOLE L. 258.000 IVA INCLUSA

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
COMBINAZIONE 1: n° 1 COMMODORE C64; n° 1 Registratore «MAXTRON»; n° 1 Libro «C64 EXPOSED»; n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer»; n° 1 Cassetta Software «Garden Wars» JCE		L. 750.000	
COMBINAZIONE 2: n° 1 COMMODORE VIC 20; n° 1 JOYSTIC «TRIGA»; n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer»; n° 1 Cassetta Software «ADVENTURELAND»; n° 1 Cassetta Software «RIDE ON FORT KNOX»		L. 258.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura SI NO

Partita I.V.A. o, per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.
AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

EXELCO Via G. Verdi, 23/25 20095 - CUSANO MILANINO - Milano

NON PERDETE QUESTE OCCASIONI!!!

CONTROTUTTI

a cura di Rocco Cotroneo

Fiumi di inchiostro sono già stati versati per descrivere e completare quello che oggi senza dubbio è il più famoso videogioco del mondo. Ideato per il VCS 2600 dell'Atari, Pac-Man ha fatto impazzire milioni di americani prima di approdare in Italia per riscuotere il clamoroso anche se prevedibile successo. Semplice, divertente e alla portata di tutti, Pac-Man è un gioco di abilità, pazienza ma soprattutto fantasia. Lo scenario è un classico labirinto, bisogna guardarsi da quattro piccoli fantasmi che cercano di ucciderti e che solo quando cambiano colore risultano vulnerabili. Si impara ben presto a manovrare il joystick ma per raggiungere cifre a cinque o sei zeri occorre molta pratica oltre alle doti già citate.

Electronic Games ha scelto Pac-Man per una eccezionale sfida: ogni mese un personaggio famoso si misurerà nel gioco e il punteggio raggiunto verrà inserito in una speciale graduatoria in cui ben presto si leggeranno nomi illustri. Sportivi, artisti, uomini di cultura, tutti impegnati in questa incredibile gara a distanza!

Tra un anno sarà eletto il vincitore: chi sarà il Re del Pac-Man?

Seguiteci, lo scopriremo.

LO SFIDANTE

NOME: .... **GIANNI**
COGNOME: .... **BONCOMPAGNI**
NATO A: .... **AREZZO**
IL: .... **13 MAGGIO 1932**
ABITANTE A: .... **ROMA**
PROFESSIONE: .... **REGISTA**

E.G.: Possiedi un video-games?

GIANNI: Sì, li ho praticamente tutti: Atari, Coleco e Intellivision.

E.G.: Fai dei buoni punteggi?

GIANNI: Ci provo ma i risultati sono mediocri. Avendo più tempo, forse...

E.G.: Hai un computer?

GIANNI: Anche in questo caso più di uno comunque il preferito è il McIntosh della Apple.

E.G.: Per cosa lo usi?

GIANNI: Per calcoli, un po' per l'amministrazione, ma soprattutto per l'archivio e poi come agenda degli impegni.

E.G.: Tornando ai giochi: hai mai sfidato Pac-Man?

GIANNI: Beh sì, qualche volta.

E.G.: E i risultati?

GIANNI: È meglio non pensarci.

E.G.: Senza stimoli è difficile esprimersi al meglio: forse la gara ti spingerà a superare te stesso.

GIANNI: Sono un po' scettico, però... proviamo.

E.G.: OK, allora partiamo.

PRONTI...VIA!

L'inizio non sembra folgorante e Gianni lamenta una certa mancanza di allenamento. Infatti dopo la prima pillola di energia (forse ingoiata troppo prematuramente) ben tre fantasmi sfuggono alla sua presa. Non ha problemi invece con la seconda: uno dopo l'altro i quattro mostriciattoli vengono allegramente pappati. La ripresa è netta e Gianni chiude il primo quadro con un promettente punteggio di 950.

"Purtroppo con l'estate i riflessi cominciano ad appannarsi" si giustifica "e sono sicuro che questa sfida potrebbe avere un esito ben diverso se effettuata nei miei mesi 'forti'". È evidente che Boncompagni non è per niente tranquillo: il suo pensiero è rivolto ai rivali indiretti più che al Pacman che gli sta di fronte e che gli ha appena steso il primo dei tre fantasmi a disposizione. Passi per Hansi Muller ma non accetterà mai di farsi battere dall'amico che vedremo prossimamente su questi schermi! Comunque il secondo quadro sembra scorrere liscio. Lievi imprecazioni durante un difficile a[...]dio nella parte centrale del la[...]

ma tutto si risolve per il meglio. Fine del secondo quadro e punteggio abbastanza buono per Boncompagni: 2.100.

Cominciano i primi grattacapi. L'esperto giocatore di Pacman sa bene che a questo punto inizia una sorta di rilassamento.

Il gioco si ripete anche stavolta: Boncompagni si stiracchia sul divano e con una mano cerca di accendere una sigaretta abbandonando il joystick. L'operazione non riesce e noi non tentiamo neppure di agevolarlo: l'arbitraggio di E.G. è severo e imparziale ma davanti a tanta sicurezza non vi nascondiamo il nostro tifo per Pacman. E infatti la frittata è fatta, via il secondo. Gianni si rialza e promette battaglia. Il gioco continua e si fa sempre più interessante. Pacman non molla ed è cattivissimo, Boncompagni sussulta sul divano, scendono le prime gocce di sudore e non crediamo che sia per il caldo. Gli inseguimenti si fanno sempre più confusi e il percorso dello sfidante sempre meno ortodosso. È crisi! Finite le pillole di energia restano ancora molti sentieri del labirinto da percorrere per completare il quadro.

Pacman insiste: ormai è un assedio. Riesce la prima fuga attraverso il provvidenziale tunnel, riesce la seconda grazie ad un fortuito cambiamento di rotta di un fantasma. Al terzo imbottigliamento è la fine! Ci aspettiamo un lancio di joystick con urlo alla Tarzan invece Gianni appoggia laconico la leva e si accende la sospirata sigaretta.

Punteggio: 3.550 beh forse ci aspettavamo di peggio. Un suo primo commento: "Come vi avevo detto credo di esse-

re un po' fuori allenamento ma nonostante ciò credo di avere offerto qualche spunto di classe". Modesto l'amico, sembra dire la foto con dedica di Marenco che guarda stupidamente dal televisore. Gianni farfuglia ancora qualche giustificazione e tira fuori la cartuccia degli Space Invaders: 'Volete vedere la vera arte?'. No grazie, non ti preoccupare sei stato bravo comunque e aspettiamo la conclusione delle sfide per dare un giudizio definitivo alla tua prova. Per intanto perché non progetti un bel 'Video anche noi'?

A FINE GARA

Gianni sembra affaticato.
Cambiamo discorso e gli chiediamo:

E.G.: Allora a quando una bella trasmissione sui Video Games?

GIANNI: Mah, io e Renzo (ndr Arbore) stavamo pensando qualcosa del genere ma è tutto ancora allo stato embrionale.

E.G.: Il prossimo mese Pac-Man sfiderà proprio il tuo amico Arbore: pensi che farà meglio di te?

GIANNI: Sarà difficile.

E.G.: Ti senti sicuro anche se il tuo punteggio non è molto alto.

GIANNI: Si ma Renzo lo conosco... non c'è storia... vedrete.

E.G.: Vedremo.

CLASSIFICA

Nome	Professione	Punteggio
HANSI MULLER	CALCIATORE	11.415
BONCOMPAGNI	REGISTA	3.550

Seguite l'avvincente sfida
A Luglio: PAC-MAN contro

RENZO ARBORE

HERO

ACTIVISION

cartuccia ATARI 2600

MIWA L. 94.000

Activision ha ancora una volta fatto centro! Forse non ha superato se stessa ma, cari amici, ci è andata molto vicino con questa pirotecnica cartuccia che porta il nome del protagonista: Roderick HERO.

Questa volta saremo degli eroi, con un fegato da vitelli: a colpi di laser e abbattendo pareti di roccia facendo esplodere delle cariche di dinamite, ci faremo dai cunicoli del Monte Leone – un vulcano ancora in attività – per scovare e salvare i minatori rimasti sepolti là sotto.

All'inizio del gioco disponiamo di cinque vite, un HERO e quattro di riserva. Ogni 20.000 punti otterremo una vita supplementare, fino ad un massimo di sei. Prima di cominciare ogni livello il serbatoio di energia si riempie e comincia a svuotarsi non appena muoviamo il joystick per affrontare le peripezie che ci riserverà, sempre nuove, ogni nuovo livello. Abbiamo in dotazione un propulsore ad elica che portiamo dietro le spalle come i più avanzati scooter spaziali. Con questo possiamo volare in qualsiasi direzione, tenendo sempre ben presente che, per volare in basso, sarà la forza di gravità ad attirarci sempre più giù nel cunicolo.

Il nostro elmetto è munito di un raggio microlaser che ci consente di distruggere gli animali (pipistrelli, ragni e serpenti) che infestano le caverne nei punti che ci sembreranno spesso invalicabili per la loro presenza. Infatti al contatto con questi animali HERO perirà. Il micro laser spara colpi singoli e a raffica! Prima di entrare in ogni cunicolo, ci vengono consegnati sei candelotti di dinamite che serviranno per abbattere le pareti di roccia che troveremo ad impedirci il passaggio. Attenzione a non sprecarle: soprattutto quando si deve ancora prendere la mano, è facile sbagliarsi coi movimenti del joystick, muovendole verso il basso si deposita il candelotto esplosivo e bisogna essere rapidi a spostarsi per non farselo scoppiare proprio sotto il fondoschiena. Dunque ci si avvicina alla parete, si deposita il candelotto, si accende e... via! Nei livelli un po' più difficoltosi ci sarà anche la possibilità di sfruttare una zattera che, resistendo al calore, ci trasporterà incolumi sui fiumi di lava che ci capiterà di incontrare. Certo! Il Monte Leone è un vulcano: assolutamente proibito toccare muri rossi e fiumi roventi che lampeggiano, saremmo immediatamente sciolti come formaggini.

In questo gioco occorre anche una buona dose di memoria: essendo quasi un'avventura da personal computer, prevede percorsi che si ripetono nelle diverse partite che giocherete, se ricorderete il percorso esatto eviterete di ficcarvi in vicoli ciechi o in tunnel che sono ostruiti da ragni o pareti di lava che, volando verso il basso non possono essere neutralizzati. Per passare ad un livello inferiore (come profondità, ma superiore come difficoltà) dovremo trovare almeno un minatore.

I cunicoli, ultimo particolare, sono illuminati da lanterne che se ci passerete sopra le spegnerete, sprofondando nel buio più completo. Vi consiglio di non accendere, per farvi luce, un candelotto: vi assicuriamo che di luce ne fa veramente poca e il rischio è forse troppo.

I livelli sono più di venti ma dubitiamo che avrete la fortuna di vederli in breve tempo, se ci riuscite siete degli eroi!

I punteggi: 50 bei punticini per ogni animale eliminato e per ogni candelotto che non abbiamo utilizzato durante il salvataggio; 75 punti per ogni parete fatta saltare; 1000 punti per ogni minatore salvato. In aggiunta riceveremo punti di bonus per l'energia che avremo avanzato dopo il salvataggio.

Il salvataggio si conclude quando il punteggio raggiunge un milione di punti, e chissà che non succeda anche qualcosaltro.

Ci risulta che lo sappia solo Roderick HERO!!

LIVELLO GIOCO : *****
ORIGINALITÀ : *****
GRAFICA : *****
VALUTAZIONE FINALE : *****

Valori da uno a cinque

TERRAHAWKS

PHILIPS
cartuccia VIDEOPAC

PHILIPS L. 65.000

Un gioco immancabilmente di tipo spaziale, nel quale si confrontano le solite astronavi aliene, con l'ultimo baluardo della difesa terrestre.
Il classico gioco di guerra spaziale con un solo tipo di movimento (orizzontale) per il difensore, e un illimitato numero di azioni e controazioni da parte dell'attaccante.
Secondo le correnti definizioni dei videogiochi, questo verrebbe classificato come tipo invaders.
Infatti i giochi spaziali sono tutti più o meno simili, e classificabili in una serie di categorie, che tengono conto del tipo di movimento dell'astronave amica, di quelle degli alieni e di altri particolari.
La maggior parte dei giochi spaziali può essere classificata fra i tipi invaders, o fra i tipi asteroidi.
Nel tipo invaders ricadono i giochi come questo, in cui ondate successive di alieni, si scagliano contro il pianeta Terra, scendendo dall'alto dello schermo, con movimenti sfuggenti e imprevedibili, spesso sganciando bombe e nelle quali il difensore può muoversi solo orizzontalmente sull'ultima linea dello schermo, sparando all'impazzata e cercando di colpire i bersagli ed evitando di venir colpito dalle bombe o dalle astronavi.
I tipi asteroidi, prevedono invece un movimento dell'astronave in tutte le direzioni, con la possibilità di fuoco nella stessa direzione di marcia.
Questa classificazione è ovviamente discutibile, ma in essa rientrano un grandissimo numero di programmi e giochi.
Nei giochi per la consolle Videopac, vi è una particolarità; relativa alla presenza di uno sfondo sempre ben fatto, che da notevole risalto anche ad un gioco come questo, che come già abbiamo detto è un classico.
Si è riusciti in queto caso a superare la standar di giochi di questo tipo, puntando molto sulla grafica, che è abbastanza buona, considerando che la risoluzione di cui dispone il Videopac non è molto elevata.

Il gioco è abbastanza semplice inizialmente, ma aumenta di difficoltà ad un ritmo piuttosto elevato, per cui è d'obbligo mantenere fin dall'inizio la massima attenzione.
Le varie fasi della battaglia si susseguono in questo modo: nella prima fase, dalla nave madre escono 8 dischi volanti, che si muovono in fila, ondeggiando e sganciando missili facilmente intercettibili.
Se li colpite in volo guadagnate 2 punti, mentre se colpite i dischi ne guadagnate 5.

Nella seconda fase, la nuova ondata di dischi è armata con mine antimateria, che scendono ondeggiando, e seguendo per un certo tratto la vostra nave, o meglio la vostra cupola armata con il cannone laser.
È quindi necessario aumentare la velocità per sfuggire a queste testate autocercanti, oppure distruggerle in volo, cosa che oltretutto rende 4 punti.
Nella terza fase della battaglia oltre alle armi già in uso, gli alieni fanno ricorso a testate autocercanti più letali, che non esplodono al contatto con il suolo, ma seguono per un breve spazio la cupola.
Se si rimane fra due di queste mine, è impossibile sfuggire alla distruzione.
È quindi importante distruggerle in volo, o mantenersi ad una buona distanza da esse e dai bordi della zona in cui si ha libertà di movimento.
Nella quarta fase della battaglia vengono utilizzate dagli alieni armi sempre autocercanti, che si dirigono però direttamente sul bersaglio (non devono cioè toccare il suolo prima come nel caso precedente).
Nelle fasi successive il gioco si fa più veloce e più cruento, ma nes-

suna nuova arma si va ad aggiungere all'arsenale alieno.
Il gioco termina con la distruzione della cupola laser, e immediatamente dopo ricomincia una nuova partita.
Quindi avete una sola vita a disposizione, e non vi è la possibilità di guadagnarne altre.
Un gioco quindi che non offre molte possibilità di errore ai partecipanti, ma se non altro, impedisce di passare ad un livello di difficoltà maggiore di quello in cui si è giunti, se non si è veramente padroni della situazione.

LIVELLO GIOCO : ***
ORIGINALITÀ : *
GRAFICA : **
VALUTAZIONE FINALE : ***

Valori da uno a cinque

ARCADIA

IMAGINE
cassetta VIC 20

Rebit L. 15.000

In questo gioco comandate una astronave, la Arcadia, e dovete distruggere diverse ondate di nemici, ciascuno con differenti caratteristiche. I nemici sparano e voi, naturalmente, dovete evitarne i colpi. Le astronavi nemiche, di forma diversa a seconda delle ondate, si presentano in campo in formazione. Quello che maggiormente distingue un'ondata da un'altra è proprio la disposizione della formazione e il suo movimento.

Nella prima ondata, ad esempio, le astronavi nemiche sono delle specie di frecce che attraversano lo schermo da destra verso sinistra, abbassandosi progressivamente. La Arcadia naturalmente non sta lì a guardare e, sotto il vostro preciso comando, spara con i suoi due Plasma Distruptor Guns, due cannoni posti ai lati dell'astronave. La Arcadia può anche muoversi a destra e a sinistra, e dare gas in modo da siuingersi in avanti. Se non si dà gas l'astronave si deposita in basso.
Dare gas è importante perché i colpi della vostra astronave non arrivano fino in cima allo schermo, e quindi per colpire i nemici bisogna avvicinarli. In altre ondate gli alieni si muovono con altri movimenti, più verticali, oppure più a scatti, oppure si incrociano da destra e da sinistra in gruppi, sempre sparando. Verso la sesta ondata, poi, arrivano delle specie di aquile che compaiono non più solo in alto, ma anche in basso, circondndo la Arcadia. Voi non siete obbligati ad eliminare tutti i nemici ogni volta, potete anche sorpassarli con la astronave, lasciandoveli alle spalle. In questo caso vi riappariranno di fronte, in alto. Quando avete distrutto tutte le astronavi di un'ondata, o ve ne mancano una o due e le "scavalcate", accedete al livello successivo. La partita comincia con sei astronavi a disposizione, e se ne può vincere un'altra sopravvivendo a 4 ondate di nemici. Ogni alieno distrutto vale quanto il numero del livello in cui si trova. Così al livello 9 ogni astronave nemica distrutta vale 9 punti. Per quanto riguarda i comandi, si può usare qualunque joystick, con l'attacco tradizionale (quelli Atari vanno benissimo), oppure la tastiera, usando la quale i comandi sono: per muovere la Arcadia verso sinistra, bisogna usare i tasti della fila inferiore, ma solo quelli pari. Per esempio vanno bene SHIFT, X, V, N etc. Per muoversi verso destra, sempre nella fila inferiore, vanno usati i tasti dispari, escluso quello con il simbolo della Commodore. Vanno bene Z, C, B, M ... Per dare gas si usano quelli della seconda fila partendo dal basso (A, S, D, F ...). Per sparare dovrete premere qualunque tasto della seconda fila partendo dall'alto, come Q, W, E, R etc. Tenendo premuto sempre un tasto dello sparo, oppure il bottone del joystick, si può disporre del fuoco continuo, cioè appena giunge a bersaglio, o si esaurisce, un colpo, ne parte un altro. Arcadia non è un gioco molto originale, anzi diremmo che è un classico. Basti pensare a Megamania dell'Activision o, per rimanere nel campo dei computers veri e propri, a Threshold, della Sierra On-Line. Tuttavia se si considera che questo gioco non necessita nessuna espansione di memoria, e si accontenta della piccola memoria di base del VIC 20, allora bisogna ammettere che è fin troppo curato, soprattutto graficamente.

LIVELLO GIOCO : ****
ORIGINALITÀ : *
GRAFICA : **
VALUTAZIONE FINALE : ***

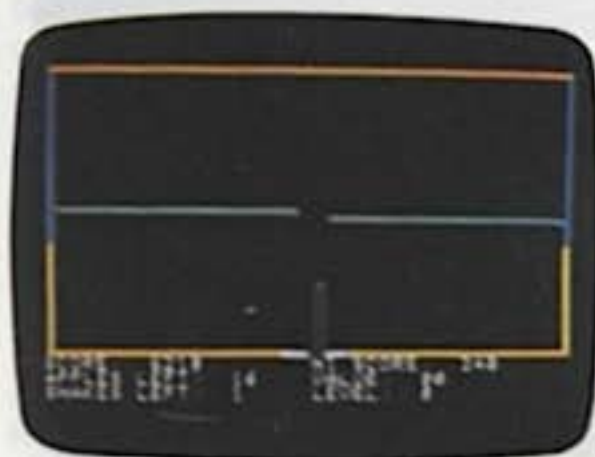
Valori da uno a cinque

SNAKE BYTE

SIRIUS
disco APPLE II

SIRIUS da definirsi

Snake Byte è un gioco piuttosto noto, sia perché è molto bello, tanto che la Sirius ne ha prodotte diverse versioni (VIC 20, Commodore 64...), sia perché rappresenta un 'classico', tanto che esiste un gioco a gettoni, Nibbler, che ne ricorda le caratteristiche principali. Il gioco è molto semplice, eppure molto difficile. Nel campo di gioco, circoscritto in un rettangolo, si muove, per conto suo, un serpente.
Uno alla volta compaiono delle mele, che il serpente deve mangiare. Sulle mele ovviamente dovete dirigerlo voi, adoperando i tasti delle due frecce. La freccia destra fa girare il serpente di 45° in senso orario, ogni volta che viene premuta. La freccia sinistra in senso antiorario. Le mele devono essere piene di vitamine, visto che dopo ogni mela mangiata il serpente si allunga e aumenta l'andatura.

Naturalmente il serpente non può andare a sbattere né contro le pareti, né contro gli ostacoli che, dal secondo livello in poi, fanno parte del campo di gioco, né contro se stesso. Ogni livello comincia con il serpente che parte in direzione verticale dal centro dello schermo, in basso. Le mele da prendere in ogni livello sono 10, salto peggioramenti. Infatti si dispone di un tempo determinato per prendere ogni mela, segnalato da due colonne blu, che si accorciano col passare del tempo, ai lati dello schermo.
Se non si prende una mela prima che le due colonne arrivino in cima, ne compaiono in campo altre tre. Tutto diventa più difficile, perché il serpente, diventando più lungo, è più impacciato nei movimenti, ed è più facile che vada a sbattere contro se stesso. Se ancora non si riesce a prendere nessuna mela prima che finisca il tempo, ne vengono aggiunte altre tre. Se anche si dovesse perdere un serpente dopo che sono state già aggiunte tre mele, si ricomincerebbe ugualmente con le 10 solite mele da prendere, a quel livello, più le tre aggiunte prima, per un totale di tredici. Per questo motivo negli schermi più difficili, quando si vede che non si fa a tempo a mangiare la mela prima della fine del tempo limite, conviene fare sbattere il serpente, per non trovarsi con l'aggiunta di tre mele, con cui diviene molto difficile giungere al termine del livello.
Prese tutte le mele di un livello, si apre una piccola apertura sul bordo superiore del rettangolo di gioco, e il serpente deve entrarvi per passare al livello successivo. La partita comincia con 3 serpenti a disposizione. Prima però bisogna decidere con quanti 'Plums' giocare. I 'Plums' sono delle specie di cerchiolini che vagano per lo schermo rimbalzando contro le pareti e contro il serpente. Se toccano la testa del serpente, però, perdete una vita. Si può scegliere di giocare con 0, 1 o 2 'Plums'. Ora diamo un'occhiata al punteggio. Ogni mela presa vale il numero del livello moltiplicato 10. Quindi al livello 1 vale 10 punti, al livello 2 20 e così via. Se prendete tutte le mele di un livello senza perdere neanche un serpente, ottenete un Bonus pari al valore di due mele di quel livello. Terminato ogni livello si guadagna un serpente.

Andando avanti con i livelli, al centro dello schermo, o intorno ad esso, compaiono degli ostacoli sempre più complessi, come quelli nelle foto, o dei quadrati con una apertura piccolissima dentro a cui bisogna infilare il serpente per andare a prendere le mele. Verso il 15° livello si tratta di raggiungere i frutti destreggiando il serpente dentro a dei veri e propri labirinti. La partita può essere interrotta in qualunque momento premendo il tasto 'ESC'. La si può poi ricominciare nello stesso modo. Si può anche fare a meno del sonoro, premendo 'CTRL S', come in molti altri giochi per computer. A proposito del suono bisogna dire che nella versione di Snake Byte per il Commodore 64, si ode una musica tipo quelle degli incantatori di serpenti, ed è molto carina.
Concludendo va detto che Snake Byte è un ottimo gioco, semplice ma difficile, ripetitivo ma sempre diverso!

LIVELLO GRAFICO	:	***
ORIGINALITÀ	:	****
GRAFICA	:	***
VALUTAZIONE FINALE	:	***

Valori da uno a cinque

MOUSE TRAP

CBS Colecovision

cartuccia Colecovision

CBS Coleco L. 77.000

Carino questo Mouse Trap, veramente carino, e devo dire che la CBS Colecovision ha molto buon gusto nell'ideazione dei suoi giochi o almeno per quello che riguarda la grafica; visto che annovera tra i suoi giochi alcuni tra i più belli in circolazione.
Questo Mouse Trap pur non brillando per originalità e particolarità grafiche è comunque ben curato e simpatico. Il gioco si snoda un po' come siamo abituati a vedere già da un pezzo per molti altri games in una fitta rete di labirinti, dove noi facciamo la parte dei "topi" con tanto di fegato, visto che abbiamo alle nostre spalle la perfida ombra di famelici quanto agguerriti gattacci.
Ci muoviamo come di consueto con il Joy-stick, e devo dire che quello della Coleco sembra più un telefono che un semplice comando a leva, infatti gran parte delle funzioni per i vari giochi sono poste molto comodamente su questo, permettendo una più rapida scelta e impostazione degli stessi.
Nel nostro Mouse Trap i tasti: 1, 2, 3 colorati rispettivamente di rosso, giallo, azzurro servono ad aprire dei cancelletti posti lungo il labirinto, che una volta aperti ci permettono di entrare in altre zone di questo e di mangiare a nostra volta tutto il formaggio necessario per i tanto "amati" punti. Lungo il percorso si incontrano anche degli ossi che vengono ingeriti voracemente dal topolino e che al momento propizio permettono una incredibile metamorfosi, degna del Dr. Jeckill; vale a dire che se i gatti diventassero troppo "rompi scatole" e troppo veloci, con il tasto 5 del Joy-stick ci trasformiamo istantaneamente in un feroce cagnone che può addirittura azzannare il malcapitato gatto sulla nostra strada.
Questa mossa ci permette di guadagnare 100 punti, ai quali se ne aggiungeranno di volta in volta altri 200 per ogni morso arrecato. Però andateci piano con le "sgagnate", leggi morso) e soprattutto non crediate di fare i furbetti mordendo a destra e a sinistra per ottenere subito molti punti, perché questo espediente potrebbe costarvi caro se non aveste più ossi a disposizione (RISPARMIATE!).
Si possono risparmiare molti ossi, o almeno una quantità tale da essere sempre all'erta; ricordate però che l'indicatore di ossi sul video può riportare un massimo di cinque ossi.
Tutta questa "pappardella" è valida per quelli che vogliono giocare in una situazione di relax, in quanto non ci sono notevoli problemi, ma se abbiamo velleità da campioni cambiamo Skill e giochiamo ad un livello più "interessante". Giocare ad altri livelli vuol dire inserire "la partecipazione speciale" di un falco che volteggerà sopra la nostra cucuzza e che molto accuratamente cercheremo di sviare. Se siamo molto in difficoltà utilizziamo prontamente la porta o il tunnel come meglio credete, con la sigla IN, ed automaticamente avremo cambiato locazione nell'ambito del labirinto.
Il punteggio in questo gioco viene molto incrementato dall'aiuto dei vari Bonus che si possono guadagnare; vale a dire che se mangiamo tutto il formaggio posto lungo il percorso, abbiamo un bonus di 10.000 punti. Ma vediamo per gradi cosa conviene fare per totalizzare un numero soddisfacente di punti: se mangiamo il pezzettone di formaggio più grosso lungo il percorso, incassiamo il primo bonus da 1.000 punti; ogni bonus successivo diverso vale 200 punti più del precedente. Il numero di bonus che si possono ottenere in un singolo labirinto, è limitato, ci sono sei possibili premi nel primo labirinto, sette nel secondo e così di seguito fino ad un massimo di 15. Si gioca con a disposizione un numero di tre topi che dopo 40.000 punti si arricchiscono di un fratellino in regalo.
Il gioco come ho già detto al principio non brilla certo per originalità ne tanto meno per grossi sforzi grafici vale comunque la pena vederlo e nello stesso tempo giocarci, in quanto reputo questi giochi un utile tirocinio per quelli con caratteristiche più sofisticate e quindi molto utile per allenarsi e nello

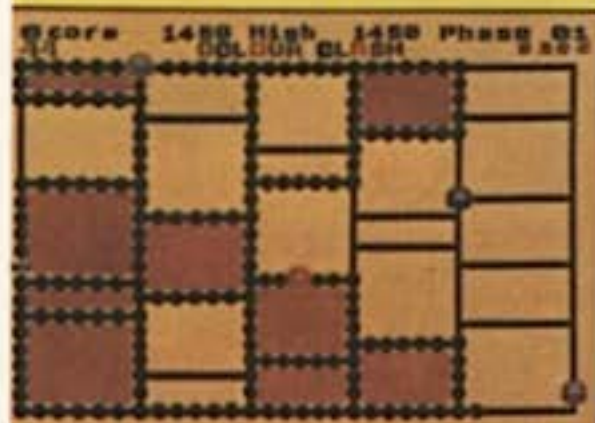
stesso tempo mantenersi in perfetta forma; è vero o non è vero che bisogna considerarsi dei veri e propri atleti per poter giocare ad altissimi livelli, e allora un po' di training non può fare altro che bene.

LIVELLO GIOCO : ***
ORIGINALITÀ : **
GRAFICA : **
VALUTAZIONE FINALE : ***

Valori da uno a cinque

COLOUR CLASH

ROMIK SOFTWARE

cassetta 16K-SPECTRUM

Rebit L. 24.000

L'azione di questo gioco consiste nella risposta terrestre ad una curiosa e nuova forma di invasione aliena: esseri provenienti dallo spazio hanno contaminato la terra con i loro colori di morte, e spetterà a voi, armati di rullo rendere alla terra i suoi vivaci e allegri colori. L'operazione, che risulta tutt'altro che semplice, si articola in varie fasi e la lotta è accanita, visto che il rullo terrestre da voi guidato deve, oltre che ricolorare la superficie contaminata, vedersela con i secchi di vernice aliena che lo inseguono cercando di annientarlo con i loro mortali colori.
Analizzando la sfida fase per fase (essa è composta da 4 fasi base che si ripetono con sempre maggiori difficoltà, partendo da un livello di difficoltà iniziale preselezionabile), vediamo nella prima il nostro rullo impegnato sulla pianta ideale di una città, che cerca di ridare vita ai quartieri contaminati, spargendo vivi colori sulla vernice spettrale: ogni quartiere viene liberato ripercorrendone il perimetro con il rullo; questo, oltre ai suoi colori ha a disposizione, per portare a termine la sua missione, un numero limitato di granate che, se usate, fanno sparire per alcuni secondi i terribili secchi di vernice alieni. Una volta liberata l'intera città, il rullo si scatenerà alla caccia dei secchi di vernice, ormai inermi, per annientarne il più possibile, ed ottenere così un punteggio extra.
Nella fase due bisogna guidare il rullo, attraverso un labirinto, sul punto indicato da una freccia lampeggiante.
Per quanto riguarda la fase tre, ci troviamo difronte ad una quasi ripetizione della precedente fase uno: ancora la pianta della città, ancora i quartieri da liberare, ma attenzione, bisogna liberare nell'ordine i quartieri adiacenti, partendo da quello in cui ci si trova.
Liberate le due aree di città invase, relative alle fasi uno e tre, la battaglia è alla stretta finale: nella fase quattro infati si svolge un duello faccia a faccia tra il rullo liberatore ed i secchi invasori: il rullo da voi guidato deve intrappolare, con la sua scia colorata due secchi alieni che a loro volta fuggono per lo schermo lasciandosi dietro una scia mortale al cui contatto il vostro rullo viene distrutto, cosa che avviene anche quando il rullo si scontra o con i bordi del video, o con la sua stessa scia. Portate a termine le quattro fasi descritte, l'avventura si ripete, sempre che non vi siate fatti annientare, dai terribili alieni, i tre rulli a vostra disposizione.
Già durante il caricamento vi è la possibilità di scelta fra tre varianti d'interazione con il video, corrisopndenti a tre diversi modi di fare fuoco e di muoversi verso i quattro punti cardiali; personalmente ho adottato la numero 2 e credo di poterla consigliare. Scelta la combinazione tastiera/comandi che più aggrada, si deve scegliere un livello di difficoltà fra i tre disponibili e, non perché vi sottovaluto, ma per permettervi di conoscere meglio il gioco, vi consiglio di iniziare con il primo livello.
Una volta predisposto, il gioco comincia, e con esso l'avventura: avete a disposizione tre rulli, armati di colori e di una limitata dose di granate che mettono temporaneamente fuori causa gli odiati secchi, partite dunque per liberare la terra e per fare più punti possibile. Nelle fasi uno e tre, il punteggio viene assegnato per ogni quartiere liberato, in base alla estensione dello stesso, e si raddoppia ogni volta che, nello ambito della stessa partita, si ripassa per la fase 1; non dimenticate poi che alla fine della fase 1 si possono ottenere degli abbuoni raggiungendo i secchi che fuggono ormai inermi.
Riguardo alla fase due, se portata correttamente a termine, portando il rullo sulla freccia lampeggiante, si avrà un abbuono di 2.000 punti, e vi consiglio di mettercela tutta in questa fase se siete a caccia di record, come pure concentratissimi dovete essere nella fase quattro: dove sarete avvantaggiati se buoni giocatori di Domino o di Sorrounder: otterrete 500 punti per ogni secchio imprigionato, mica male, no? I secchi da catturare saranno 2 al vostro primo pasaggio e 4 per ognuno dei successivi, che vi auguro vivamente.
Agli affamati di punti ricordo che, al raggiungimento dei 20.000 punti, avranno un altro rullo in abbuono, e altri ancora ogni 40.000 punti, coraggio!!
La sola descrizione delle diverse fasi e possibilità di questo gioco, mi sembrano più eloquenti di qualsiasi commento; provate comunque a immaginare il divertimento di una sfida a cinque con la possibilità di vedere, a fine partita, i vostri nomi e punteggi impressi sul video, e la soddisfazione di vedere i nomi di quattro avversari, incolonnati sotto al vostro.

LIVELLO GIOCO : ***
ORIGINALITÀ : **
GRAFICA : ***
VALUTAZIONE FINALE : ***

Valori da uno a cinque

BURGER TIME

INTELLIVISION
cartuccia INTELLIVISION

Mattel L. 69.000

Il successo che questo videogioco, prodotto dalla Intellivision, ha subito conquistato tra gli appassionati è un segno della sua ottima fattura e anche del tempismo con cui è stato immesso sul mercato: la sua apparizione infatti ha seguito di un'incollatura il diffondersi anche in Italia delle prime hamburger houses: è qui che viene consumato un rito alla moda che riscuote crescenti consensi tra i giovani e cioè il rapido trangugiamento di hamburger e patatine con tutte le varianti del caso.
In "Burgertime" siete un cuoco alle prese con le insidie di questa nuova cucina. Dovete confezionare quanti più hamburger potete. I vostri nemici, che vi inseguono per le scale di sempre più complessi labirinti, hanno l'aspetto di cetrioli, wurstel, uova. Se vi raggiungeranno il vostro cuoco scomparirà come il più misero degli hamburger nelle fauci di un affamato cliente. E di cuochi, attenzione!, ne avete a disposizione solo cinque. (ma ogni 10.000 punti ve ne regalano uno).

L'arma a vostra disposizione è il pepe che stordisce gli inseguitori. Il cuoco dispone però di 4 pizzichi soltanto di questa preziosa spezia e ne deve usare con oculata parsimonia.
Inoltre il pepe può essere lanciato solo nella direzione di movimento del cuoco: se l'odioso cetriolo è alle spalle dovrete prima "girarvi" per colpirlo. Ogni volta che il cuoco passa attraverso un ingrediente (sono quattro, naturalmente: pane, insalata, pomodoro e carne) questo scende di un livello e avvicina la confezione finale del panino. Via Via che collezionate i vari ingredienti aumenta il vostro punteggio. Se poi riuscite a intrappolare nel panino anche i vari inseguitori il punteggio va alle stelle.
Confezionati i primi tre panini non fatevi alcuna illusione. Siete solo al primo lavoro della serata...: vi attendono altri sei "labirinti" di hamburger, uno dei più difficili dell'altro e popolati dai soliti voraci inseguitori. E superato il settimo... si ricomincia, ma a un livello superiore di difficoltà. Una volta usciti da questo tour de force siete senz'altro maturi per l'assunzione da "Burgy" a un ritmo di dieci hamburger al minuto. Vediamo qualche espediente per sopravvivere più a lungo nella giungla gastronomica di "Burgertime".
Cetrioli, wurstel e uova hanno la

caratteristica di appicicarsi tra loro quando si scontrano. È un buon sistema per eliminarli con qualche rapido salto di panino: una volta attaccati tra loro non sono più irresistibili come quando vi inseguono da tutte le parti. Una boccata d'ossigno è rappresentata dai vari "spuntini" che appaiono a tratti sul percorso: un cestello di patatine, un caffè, una bottiglietta di salsa piccante, un gelato. Guadagnerete cinquecento punti e soprattutto un pizzico di pepe. Il sistema migliore per accumulare

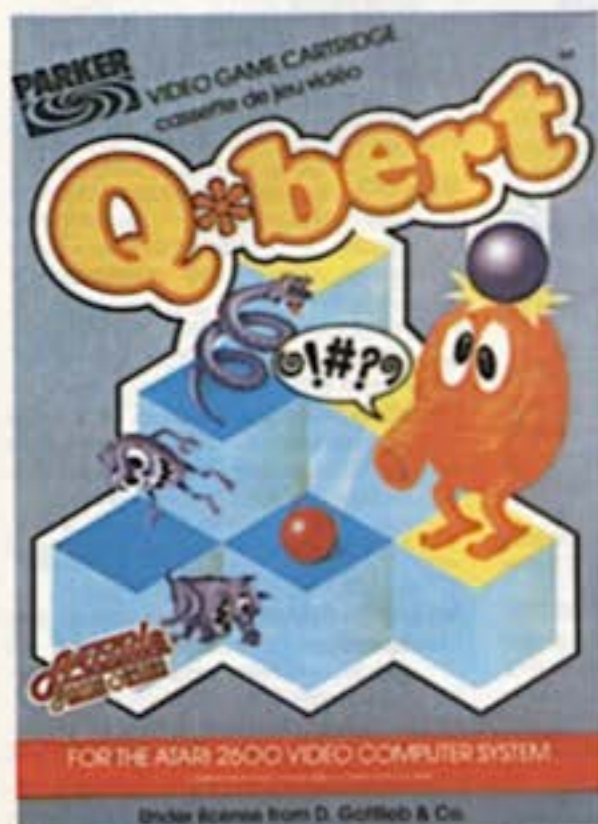
punteggio resta quello di far cadere gli inseguitori dentro un panino. Se vi riuscirà mai il colpo grosso di catturarne cinque in una volta con questo sistema farete ottomila punti in una botta. Pot rete tenere sotto occhio la situazione del gioco ad ogni istante perché sullo schermo appaiono tutte le cifre di riferimento: il punteggio dei vari giocatori, il record raggiunto, i cuochi e i pizzichi di pepe ancora a disposizione. Il gioco permette, grazie a Dio, quattro livelli di velocità. Potrete giocare da soli o in due (un cuoco alla volta). Molto curata e simpatica la grafica: i wurstel semoventi e vivacissimi ricordano irresistibilmente i fumetti di Jacovitti. Se vi capiterà, come è successo a noi, di collezionare al massimo un punteggio di tremila punti, pensate alle cifre esponenziali che avreste potuto raggiungere: 255.999.950 punti. Cifre da

capogiro, come tutto il gioco del resto, che metterà a dura prova la saldezza dei vostri nervi. Se ne nascerà un complesso di persecuzione o se di notte sognerete piccoli wurstel con zampettanti gambette, o se ancora fisserete con una strana preoccupazione i cetrioli sotto aceto che conservate in frigorifero, ricordatevi del provvidenziale pizzico di pepe.
Un gioco che esalta la funzione esorcistica nei confronti della fame, si è detto; infatti qui non si mangia, ma si tiene a bada l'appetito confezionando un hamburger via l'altro. E non diteci che d'ora in avanti mangerete solo bistecche e pastasciutta!

LIVELLO GIOCO : ***
ORIGINALITÀ : ****
GRAFICA : ***
VALUTAZIONE FINALE : ****

Valori da uno a cinque

Q*BERT

PARKER
cartuccia ATARI 2600

ITP L. 89.000

Hop! Hop! Hop! Forza nelle gambette Bertoldo! Probabilmente qualcuno di voi ha già giocato con Q*Bert e altri l'avranno visto in azione. Inseriamo la cassetta e ci troviamo alle prese con un mostricino col naso a trombetta che saltella su una piramide di cubi che cambiano colore quando Bert ci salta sopra. Dovremo quindi guidare Q*Bert nei suoi balzi per riuscire a colorare i 21 cubi che compongono la piramide. Sappiate che la piramide si regge... nel vuoto! Si, avete letto bene, magia del video-game, se Bert salta dietro, di fianco o anche davanti alla piramide precipiterà nel vuoto e una delle quattro possibilità andrà perduta. Come in ogni game che si rispetti dovremo fare attenzione ad alcuni ostacoli, che qui sono impersonati da varie Palle. Palla Rossa è il primo: quando incomincia a rotolare giù dalla piramide continua inesorabile la sua corsa anche se sulla sua strada dovesse capitare Bertoldino. Quando Bert si fa calpestare da Palla Rossa, prima di scomparire, si lascia scappare qualche parolaccia, sotto forma di geroglifico del suo pianeta e poi viene rimpiazzato sullo stesso cubo da un altro, C'è poi Palla Viola, che rappresenta lo stesso pericolo di Palla Rossa tranne che quando arriva al fondo della piramide si schiude come un uovo e lascia uscire il serpente Coily. Questo è un serpentaccio dal salto pericoloso, che rincorre Bert di cubo in cubo: poi vi spiegheremo come neutralizzarlo. Q*Bert può servirsi di alcuni dischi volanti, rappresentati da dei trattini, posteggiati sui lati della piramide. Il numero dei dischi e la loro posizione variano a seconda del livello di gioco e della ripresa in cui ci troviamo. Quando Bert si trova in difficoltà può saltare su uno dei dischi volanti che lo portano sano e salvo sulla cima della piramide. Attenzione a quando si sale sul disco... gira! Scherziamo, c'è un solo cubo di uscita corretto, se sbagli questo perdi un Bert. I dischi volanti sono l'unico mezzo per eliminare il perfido Coily. Attireremo il rettile sul cubo d'uscita corrispondente al disco e salteremo su di esso quando Coily è vicino. In questo modo Bert volerà in cima alla piramide, Coily invece volerà nel baratro: guadagneremo 500 punti e non piangeremo. Ultimo ospite è Sam ed è un bel dispettoso: cambia il colore dei cubi su cui Bert è già saltato, cosicché bisogna che ritorni indie-

tro a risaltarci sopra. L'ultima Palla è la Verde: non può catturare Bert ma se è catturata tutti i personaggi presenti sulla scena si immobilizzano per un secondo.
Tutti tranne Bertoldo che può continuare a saltellare allegramente da un cubo all'altro. Ogni volta che Bert cambia colore ad un cubo guadagna 25 punti, se afferra Sam o Palla Verde ne prende rispettivamente 300 e 100. Per ogni ripresa terminata ci sono in palio 3100 punti e riceveremo un Q*Bert in premio dopo le prime cinque riprese e quindi uno ogni quattro.
In alcune delle riprese più difficili Q*Bert dovrà saltare sui cubi due volte. Questo perché, dopo il primo salto, avrà ottenuto solo un cambiamento di colore intermedio e, per ottenere il colore finale, dovrà tornarci una seconda volta.
La grafica è discreta e simpatici gli effetti sonori che accompagnano l'azione. Dite la verità, non vedete l'ora di saltellare con Q*Bert.

LIVELLO GIOCO : ***
ORIGINALITÀ : **
GRAFICA : **
VALUTAZIONE FINALE : **

Valori da uno a cinque

COMPRO

VENDO

AFFAREFATTO?

VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK? SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI E FACCIAMO IL TIFO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA. ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI,

AFFAREFATTO?

VENDO/SCAMBIO per Commodore 64, programmi di ogni genere. Rispondo a tutti.
Luigi Doveri - Via I° Maggio, 15 - Pontedera (PI) - Tel. 0587/212154 (dopo le 14).

VENDO per VIC 20 e C64 copertine plastificate antipolvere a sole L. 7.000 Iva inc. Supporto in plexiglass color fumè dim. 43 × 31 × 16 cm. per i Vs. Home Computer o accessori a sole L. 59.000 Iva incl.
Bit Shop Primavera - Via Matteotti, 99 - 20041 Agrate Brianza (MI) - Tel. 039/650635 (orari d'ufficio).

VENDIAMO anche Manuali di macchina VIC e C64 in italiano a L. 10.000, Guida al 64 in italiano a L. 15.000, originale inglese "Using the 64" di P. Gerrard a L. 19.000. Pagamento in contrassegno.
Bit Shop Primavera - Via Matteotti, 99 - 20041 Agrate Brianza (MI) - Tel. 039/650635 (orari d'ufficio).

VENDO base Intellivision + 6 cassette (Poker, Calcio, Ice Trek, Burger Time, Frog Bog, Tron II) a L. 450.000.
Sergio Castaldo - Parco S. Paolo 32 - 80126 Napoli - Tel. 7674796 (ore pasti).

COMPRO blocco cassette per VIC 20 a lire 200.000.

VENDO/CAMBIO programmi per VIC 20 pb 100 su listato e cassetta a prezzi ridicoli. Scrivetemi per elenco.
Savella Luca - Via Sospetto, 192 - Torino - Tel. 011/256505.

VENDO modulo computer Intellivision + cassetta Scooby Doo's al miglior offerente. Solo zona Milano.
Tomasino Antonello - Via Matteotti, 45/S - Arese - Tel. 02/9381477 (dopo le ore 18).

VENDO/SCAMBIO Astrosmash - Frog-Bog - Sharp -Shoot per Intellivision. Possibilmente di pari valore.
Stefano - Via Milite Ignoto, 11 - Salsomaggiore Terme (PR) - Tel. 0524/769280 (dalle 13 alle 14 e dalle 17.30 alle 20).

COMPRO cassette Zaxxon, Smurf per CBS Colecovision a prezzo (L. 40.000) da concordare.

VENDO 6 cassette Intellivision: Tron Deadly Disk, Night Stalker, Auto Racing, Burger Time, Astrosmash, Tripre Action e 1 Imagic per Intellivision: Demon Attack. Le vendo sparse o insieme.
Via Carrara, 5 - Viareggio (Lucca) - Tel. 0584/46837 (dalle 13 alle 21).

CAMBIO cassetta River Raid (Activision per Atari) con Donkey Kong Jr (CBS per Atari) o con Zaxxon (CBS per Atari).

VENDO cassette Atari: Combat, Asteroids, Ms. Pac Man, a lire 220.000 o a lire 50.000 l'una.
Via Medaglie d'Oro, 74 - Taranto - tel. 099/330463 (tutti i giorni al pomeriggio).

VENDO Creativision quasi nuovo di febbraio '84 con registratore a cassette, tastiera, cassetta Basic + 7 cassette gioco per L. 950.000 trattabili.
Bertani Mitia - Via B. Croce, 4 - Portotorres (Sassari) - Tel. 079/502874 (dalle 20 in poi).

VENDO ZX-81 completo di alimentatore 0,7, 2 manuali inglese, italiano, 9 giochi e alcuni bei programmi didattici a L. 100.000.
Chiesa Fabio - Via de Marchi, 16 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 6174224 (ore pasti).

SCAMBIO/VENDO/COMPRO giochi e programmi per Commodore Vic 20 e 64.
Massaro Tiziana - Via Perugia, 21/c - Cerignola - Tel. 0885/21104 (ore 8-21).

VENDO per Spectrum manuale trad. italiano The Hobbit (L. 10.000) e Voice Chess (L. 5.000). Inviare denaro antic. in busta chiusa.
D'Orazi Mauro - C.P. 24 - 41012 Carpi (MO).

VENDO compatibili Intellivision le seguenti cassette: Box, Calcio, Batt. navale, Sky, Space Armada, Starstrike, Tennis, Tron 1, Utopia, Pitfall, Dracula, Jafecracker. Tutto come nuovo, a metà del prezzo di listino.
Cerfogli Fabio - Via Sicilia, 120 - Valderice (TP) - Tel. 0923/833474 (ore pomeridiane).

VENDO VIC 20 + registratore C2N + joystick Spectravideo + manuali inglese, italiano + molti giochi su cassetta. Tutto a 320.000, oppure cambio con ZX Spectrum.
Ferraris Emanuele - Via Garessio, 33/2 - Torino - Tel. 678437 (dalle 15 alle 19).

VENDO modulo computer Lucky con una cassetta (Scooby Doo) a lire 200.000 o cambio con Spectrum.
Viganego Luca - Via Orsini, 21/26 - 16100 Genova - Tel. 010/369959 (ore pasti).

VENDO o **SCAMBIO** con cassetta Air Sea Battle la cassetta per l'Atari 2600 Combat (L. 10.000).
Olmi Luigi - Via Flaminia, 440 - 60015 Falconara M. (AN).

VENDO od eventualmente cambio programmi per ZX Spectrum. Qualche esempio: Android 2, pedro, Safari e tanti altri. Cambio/vendo anche programmi per Commodore 64.
Calcaterra Stefano - Via Marconi, 34/2 - 40122 Bologna - Tel. 051/521063 (possibilmente dopo cena).

VENDO manuali di macchina VIC 20 e C64 L. 10.000; Guida al C64 L. 15.000 tutti in italiano. Per chi ne vuole sapere orig. inglese "Using the 64" L. 19.000 di P. Gerrard.
Brambillasca Maria Luisa - Via Gramsci, 23/2 - 20041 Agrate Brianza - Tel. 039/650959 (ore ufficio).

VENDO a buon prezzo consolle CBS-Colecovision + 6 cassette giochi + modulo turbo. Tutto nuovo, cambio per passaggio a ZX Spectrum.
Franzone Riccardo - Via Dr. Palazzolo - Agira (EN) - Tel. 0935/91163 (ore serali).

VENDO nuovissima consolle "Leonardo - GIG" appena giunta dal Giappone. Prezzo incredibile. Regalo anche 2 cassette!
Pieri Mario - Via Lorenzo Viani, 19/B - 50142 (Firenze) - Tel. 055/711546 (ore 20-22).

VENDO-CAMBIO programmi per Spectrum (cassette e listati) di giochi, utilities, ecc. Alcuni originali inglesi!
Pieri Mario - Via L. Viani, 19/B - 50142 Firenze - Tel. 055/711546 (ore 20-22).

VENDO cartucce compatibili con il VCS 2600 a prezzi incredibili! Per informazioni scrivere a:
Tabasso Massimo - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN).

AFFAREFATTO

AFFAREFATTO

VENDO VIC 20 + alimentatore + cavi. Tutto in perfette condizioni + 21 giochi (Meteors, Radar-Ratrace, Poker, ecc.) + manuale istr. tutto a L. 40.000.
Stazi Bruno - Via G. Rucellai, 82 - Roma (Tor. Sapienza) - Tel. 06/2278469 (ore pasti).

VENDO causa passaggio a computer, Atari VCS + 3 cassette a L. 200.000. Intellivision + 1 cassetta a L. 250.000 e varie cassette.
Luca - Via Fidenza, 46 - Parma - Tel. 0524/66172.

VENDO VIC 20 con alimentatore cavetti di collegamento - espansione 16K - registratore - 1 joystick - 2 libri e 113 programmi originali + 300 copiati da riviste per L. 400.000.
Serra Fabio - Viale Lazio, 27 - Milano - Tel. 02/585922.

VENDO o CAMBIO programmi per VIC 20, PB 100, su listato a prezzi ridicoli. Mandare francobollo per catalogo.
Savella Luca - Via Sospello, 192 - Torino - Tel. 256505 (dalle 17 alle 19.30).

SCAMBIO consol Intellivision + 5 cassette tra cui: Triple Action, Space Battle, Sea Battle, Tennis, Calcio (ci sarebbe un'ultima cassetta Demon Attack che però alcune volte raggiunto 32.000 si blocca) con Atari VCS con almeno 5 cassette.
Telefonare ore pasti al 031/933176 (Como).

VENDO per VIC 20 programmi su cassetta con vari giochi (Frogger - Space Invaders - Pack Man ecc.) ottima grafica, suoni, vari livelli a sole L. 50.000.
Rolla Alessandro - Via Gorizia, 7B/1 - 16147 Genova.

VENDO manuali di macchina VIC 20 e C64 a L. 10.000, guida al C64 L. 15.000 tutti in italiano, per chi ne vuol sapere originali inglese "Using the 64" di P. Gerrard a L. 19.000.

VENDO Commodore 64 e VIC 20 rispettivamente 8 e 20 giochi a L. 30.000, tutti i programmi per 64, Simons' basic, basic 4.0, pet speed, 80 colonne, L. 30.000, incredibile programma sintetizzatore vocale, routine per velocizzare il registratore superando il disco, fatturazione, data base, word processing, The Last One, altre novità assolute a prezzi eccezionali.
Giovanelli Claudio - Via Ripamonti, 194 - 20141 Milano - Tel. 02/563105.

VENDO Spectrum cassetta programmi originali metà prezzo. 30 programmi 16K oppure 20 programmi 48K. Per informazioni scrivere a:
Pederzoli Mauro - Via Asiago, 52 - 41100 Modena - Tel. 059/305336.

SCAMBIO e VENDO i migliori programmi Sinclair. Oltre 200 titoli selezionati per Spectrum (48) ed altrettanti per ZX81 - 16K.
Pederzoli Mauro - Via Asiago, 52 - 41100 Modena - Tel. 059/305336.

VENDO base Intellivision in ottime condizioni completo di sei cartucce: Burger Time, Demon Attack, Skiing, Frog Bog, Poker and Black Jack, Soccer a L. 530.000.
Federico Ciampi - Via Vecchia Fiorentina, 64 - 56023 S. Lorenzo alle Corti (PI) - Tel. 055/770447 (ore pasti).

VENDO video-games Intellivision più cinque cassette gioco Skiing, Basketball, Star Strike, Armor Battle, Poker e Black Jack, in omaggio uno scaccia pensieri ad un prezzo stracciato, 570.000.
Angelo Cappello - Via Vico Belvedere, 45 - 88046 Lamezia Terme Nicastro (CZ).

REGALO un programma per ZX Spectrum a tutti coloro che effettueranno lo scambio di almeno quattro programmi con me. Mandatemi la vostra lista ed io farò altrettanto. Massima serietà.
Francesco Rusca - Via Volturno, 14 - Parma - Tel. 0521/54600 (ore pasti).

VENDO VCS Atari 2600 come nuovo L. 200.000 non trattabili. Vendo a parte River Raid, Pac-Man, Dig-Dug e altre.
Francesco Calapso - Via Cassia, 11 - 00191 Roma - Tel. 06/395826 (ore 20-22).

VENDO Atari VCS 2600 + 8 cartucce (Pac-Man, Tennis, Calcio, Q*Bert, Donkey Kong etc.) tutto a L. 350.000. Occasionissima come nuovo (solo Roma).
Saverio De Rubeis - Via Adriano Balbi, 11 - Roma - Tel. 292370 (dalle ore 20 alle ore 21 escluso sabato e domenica).

COMPRO Software per "Sega 3000" di qualunque genere.

VENDO Sega 3000 (32K) con joystick, 4 cartucce-games, corso Basic in cassetta, il tutto a L. 500.000.
Enrico Battiati - Via P.E. Giudice, 24 - Palermo - Tel. 091/239906 (dale 14-16 / 21-23).

VENDO VCS Atari completo di joystick e Paddles + cart. Combat in omaggio + cartucce (Activision): River-Raid, Enduro, Megamania, Tennis, Boxing, Starmaster. (Coleco): Donkey Kong, Mouse-Trap. Tutto in perfette condizioni vendo a L. 600.000. Di listino consolle + cartucce costano L. 963.000. Importante! Vendo solo in blocco. I non interessati si astengano dal telefonare.
Tel. 090/46253-46353 (da lunedì a venerdì: 13.30-16.30; sabato: 13.30-20.00; domenica: 16.00-19.00).

VENDO Decathlon per Atari 2600 a L. 85.000. 3-D Tic-Tac-Toe per Atari 2600 a L. 20.000. Math Gran Prix per Atari 2600 a L. 25.000. Combat per Atari a L. 20.000. In blocco a L. 140.000.
Salvatore Ledonne - Via P. Mafalda, 9 - Messina - Tel. 44573 (ore pasti).

VENDO dispositivo elettronico per Vic-20, C64 per riproduzione veloce cassette tramite 2 registratori Commodore. L. 50.000.
Antonio Capelli - Via Indipendenza, 12 - Bologna - Tel. 051/276701.

VENDO CBS Colecovision + cassetta Muse Trap a L. 37.000 in ottimo stato con garanzia da timbrare. 3 mesi di vita.
Armando Rossi - Via delle Poste, 11 - Benevento - Tel. 0824/29607 (ore pasti).

VENDO videocassette per Atari 2600 VCS di E.T. e Battlezone, il tutto a Lire 80.000.
Cristiano Cesari - Via L. Muratori, 29 - Milano - Tel. 5469413 (ore 16-20).

VENDO Vic 20 + registratore + cartuccia gioco + joystick + 30 programmi inglesi, il tutto con meno di 2 mesi di vita, imballi istruzioni e garanzie, usato pochissimo. L. 340.000 trattabili.
Piero Montanari - Via Sbarretti, 21 - 40026 Imola (BO) - Tel. 0542/30762 (ore 20-22 escluso il sabato).

VENDO console Intellivision con 25 cartucce tra cui: Pitfal, Donkey Kong, Burger Time, Nova Blast, Beam Rider, Soccer, Beauty e The Beast, Ice Treak, Vectron, Happy Trayls e molte altre vendo anche separatamente. Prezzi!!! da concordare.
Marco Musaragno - Via Aldo Moro, 2 - Maerne (VE) - Tel. 049/640489 (tutti i giorni escluso il sabato e la domenica dalle 16.00 alle 17.00).

VENDO programmi per Commodore 64 (Giochi, Utility, Gestionali) da L. 6.000 a 15.000 su cassetta. Chiedere listino e prezzario gratuitamente.
Andrea Caiazza - Via Fuciluri, 28 - 84014 Nocera Inferiore (SA).

VENDO molti programmi per Spectrum a prezzi veramente bassi. Vendo/cambio anche programmi per CMB 64 preferibilmente su disco.
Stefano Calcaterra - Via Marconi, 34/2 - 40122 Bologna - Tel. 051/521063 (sera).

AFFARE! Videogioco-computer G. 7400 ultimo modello Philips + 8 cartucce tra cui programmazione del computer valore L. 822.000 (consolle L. 350.000, cartuccia L. 59.000) tutto a L. 280.000. Qualsiasi prova. In garanzia.
Nicola Tesei - Via Delle Grazie, 16 - 25122 Brescia - tel. 030/58950.

VENDO per TI 99/4A listato programma bioritmi con rappresentazione grafica dei risultati, a lire 10.000, spedizione compresa.
Bonafini Daniele - Via Scaligeri, 29 - 37012 Bussolengo (VR).

VENDO videogioco della Inno-Hit, 10 funzioni, fra le quali calcio, hockey, rubgy, ecc. a lire 60.000
Spinetti Ferruccio - Via F. Renella, 39 - 81100 Caserta - Tel. 0823/322892 (tutti i giorni dalle 14.30 alle 21.00).

VENDO a sole 130.000 un nuovissimo Atari/Coleco converter.
De Leon Fabrizio - Via del Giordano, 20 - Roma - Tel. 06/5916756 (ore pasti).

VENDO programmi per Spectrum, CMB 64 Commodore, Apple a lire 3.000-5.000 cadauna trattabili + spese postali.
Giussani Cristian - Via Roma, 79 - 24026 Leffe (BG).

VENDO programmi su disco per computer Atari (molte novità) e la stampante tecnica Atari 822.
Branca Fabrizio - Via S. Brigida, 51 - 80133 Napoli - Tel. 081/320284 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO cassetta Nova Blast (per doppione) contro Smurf (puffi) per Coleco o vendo a lire 70.000.
Baiocco Gianluca - Via Porto, 29 - Ischia (NA) - Tel. 081/992182 (ore pasti e dalle 14 alle 17).

VENDO super programmi originali per ZX Spectrum a L. 10.000 l'uno da 16K e a 12.000 L. da 48K. A chi compra 5 cassette un Games Design.
Mainardi Sergio - Cannaregio - 3136 Venezia - tel. 041/718439 (ore pasti, mattina e sera).

VENDO o CAMBIO Safegraker - Tropical Trouble - Space Battle - Star Strike - Space Armada e tante altre a prezzi vari.

COMPRO per Intellivision: Sea Battle - Golf - Chess - Q*Bert - Popeye - River Raid - Beam Rider e molte altre a prezzi da definire.
Chelli Gianluigi - Via Oberdan, 10 - Bologna - Tel. 051/270214 (dopo le ore 15).

VENDO per Intellivision: Tropical Trouble - Tron 2 - Space Battle - Space Armada - Star Strike - Safecraker e tante altre.

COMPRO per Intellivision: River Raid - Baseball - Golf - Beam Rider - Ice Trek - Chess - Shark Shark - Bowling a prezzo da definire.
Chelli Gianluigi - Via Oberdan, 10 - Bologna - Tel. 051/270214 (dopo le ore 15).

VENDO la tua enciclopedia di Formula 1 su cassetta; per sapere tutto sulle macchine, piloti, G. premi, con il tuo VIC-20. Vendo programmi di Formula 1.
Veneziano A. - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993369.

VENDO nuovo, mai usato, in garanzia videogame console CBS Colecovision più expansion module 2 turbo drive con i seguenti giochi: Gorf, Donkey Kong, Carnival, Zaxxon, Venture, Mouse Trap, Cosmic Avenger, Lady Bug, Smurf, L'ooping e Turbo a sole L. 900.000.

VENDO nuovo, usato poche volte, Personal Computer ATOM, completo di manuale, 3 cassette di ben 18 giochi, 5 cassette: Interactive Teaching, Financial Planning, Household, Word Tutor e Maths Pack 2 a sole L. 600.000.
Ezio Ramera - Via Brescia, 39 - Chiari (BS) - Tel. 030/7100734 (ore pasti).

VENDO registratore C2N per Commodore 64 come nuovo, al prezzo di L. 100.000.
Passaquindici Nicola - Bari - Via della Resistenza, 146 - Tel. 421920 (ore 15.00-19.00).

AFFAREFATTO AFFAREFATTO

VENDO cassette per videogioco Intellivision: Donkey Kong (Coleco), ICE Trek (Imagic), Dracula (Imagic), Demon Attack (Imagic), Backgammon (Mattel), Star Strike (Mattel), Tennis (Mattel), Armor Battle (Mattel), Basketball (Mattel), Calcio (Mattel); tutte in ottime condizioni, per Safecraker (Imagic), Truckin' (Imagic), Fathon (Imagic), Beamrided (Activision), Worm Wmomper (Activision) o altre. Per effettuare scambio telefonare al 0923/25420 oppure al 0923/833110 (Campagna) ore pasti.
Rizza Giuseppe - Piazza Stazione, 21 - 91100 Trapani.

VENDO giochi in basic per VIC 20 inespanso, ottima grafica, a sole lire 30000 / vendo anche 6 giochi in linguaggio macchina, grafica identica a quella della sala giochi a sole lire 35.000 (tratt.).
Iacono Andrea - Via Pellini 4 - 20125 Milano - Te. 6898733 (ore 13.00 / 20.00).

VENDO software copiato e originale per Cbm 64 - Vic - Spectrum. Prezzi stracciatissimi.
Giovanni Alberto - Verona - Via Marin Faliero 109 - Tel. 045/568364 (ore 19.30 / 21.30).

VENDO da L. 1500 in su listati di programmi per Sinclair Vic 20, ZX 81, Apple, C64.
Porrone Stefano - Milano - Via G. Da Salò 14 - Tel. 6071725 (ore pasti).

VENDO consolle Atari Joystick 2600 con cassette gioco Palman Space Invaders, Combat Gran Prix, valore effettivo 453.000 a lire 300.000.
Asiri Fabio - Empoli - Via Campania 9 - Tel. 0571/90035 - (ore 13.30-6.30).

VENDO giochi per Intellevision: Q*Bert (Parker), Beanrider (Activis.), vendo cartucce tennis (Atari) e Galaxian (Atari) a metà prezzo. Vendo per Coleco: Cosmic Avenger (CBS), Smurf (CBS), Zaxxon (CBS), Mouse Trap (CBS) inoltre Trick Shot (Imagic) e Endoro (Activ) per Atari (tutte a metà prezzo).
Bulgarani Riccardo - Busseto (PR) - Via Perosi 23 - Tel. 0524/92437 (ore 12.30-13.30 / 20.00-21.30).

VENDO sistema Intellevision + computer Keyboard (2 cassette) + altre 13 cassette per 800.000 (valore reale L. 1.457.000) o scambio con Commodore 64.
Limberti Leonardo - Firenze - Via Maragliano 69 - Tel. 055/361770 oppure 0574/22790 (sempre).

VENDO su cassetta per ZX Spectrum a partire da Lire 5.000 a lire 10.000 (4D Time Gate, Scacchi parlanti, ecc).
Mauro Barnabei - 48100 Ravenna - Capitaneria di porto - Tel. 0544/22100 (dopo le ore 20.00).

COMPRO listati o cassette di giochi per il computer VIC 20 a lire rispettivamente L. 1000 e L. 4000 inoltre certo utenti VIC 20 per fondare un club nella mia zona (Savona e dintorni).
Genta Paolo Alberto - Savona - Via Rusca 39/2 - Tel. (09) 288824 (ore 18.00-20.00).

VENDO Intellevision, Poker, Boxing, Soccer, Astromash, Star Strike, Sub Hunt, Basket, Advanced Dongeos & Dragons, Football, Burger Time, Tropical Trouble, Donkey Kong. Il tutto a 660.000 invece di 1.033.000 oppure prezzo da concordarsi (nuovo).
Ucci Luca - Grugliasco (TO) - Corso fratelli Cervi 56 (ore 17.00 alle 21.00).

VENDO Intellevision nuovo (1983) + 2 cassette (Poker Black Jack e Soccer) L. 250.000 comprese spese di spedizione.
Ravanelli Fabio - Novara - V.le Kennedy 105 - Tel. 0321-451953 (ore pasti).

COMPRO a basso prezzo una tastiera professionale per ZX Spectrum o un interfaccia per Joystick.
Gianluca Belcari - Pontedera - Via XXIV Maggio 6 - Tel. 53116 - (ore 19-21).

VENDO base Coleco + 3 cassette (prezzo reale L. 655.000) a L. 350.000, vendo anche base Intervision + 2 cassette L. 220.000. Vendo inoltre cassette Atari, Intervision a metà prezzo. Prezzi trattabili.
Petri Davide Andrea - 55049 Viareggio (Lucca) - Via Genova 24 - Tel. 0584/53063 (ore 20.00).

COMPRO consolle Colecovision ad un prezzo modico (L. 450.000) e vendo consolle Atari VCS+Space War & Donkey Kong a L. 169.000.
Favini Vieri - 50020 Palazzo al Bosco - Tel. 055/8242212 (dalle 20 alle 22).

VENDO per Commodore 64 e Spectrum listati e cassette di giochi e utility, elenco aggiornato mensilmente, si eseguono conversioni listato/cassetta, omaggio videogioco ogni 2 cassette.
Casola Antonio - 20052 Monza - Via Oreste Pennati 10 - Tel. 039/369031.

VENDO Intellevoice + Space Spartans + B 17 Bomber L. 150.000, cartucce di tutte le marche per Intellivision a metà prezzo.
Spadari Mauro - Rimini - Via Coriano 142 - Tel. (0541) 87319 (dalle ore 19.00 alle 22.00).

VENDO software per TI 99/4A anche in extended. Chiedete la lista unendo il francobollo.
Barca Giuseppe - Via Tre Re, 29 - 20047 Brugherio (MI) - Tel. 039/879211 (ore lavorative).

VENDO ZX Spectrum + 500 programmi + interfaccia AFG per joystick + alimentatore stabilizzato e amplificatore suono.
Basile Mattia - Via Don Bosco, 85 - Torino - Tel. 011/763589.

VENDO Atari VCS con 8 cassette a L. 400.000
Giuliani Manolo - Via Ignazio Persico, 2 - Roma - Tel. 5116205 (ore serali).

VENDO Atari VCS 2600 + 2 comandi + 4 cassette, usato pochissimo a L. 220.000 non trattabili.
Magris Andrea - Via 7 Fontane, 8 - Trieste - Tel. 746117 (ore 20-21).

VENDO causa passaggio a computer, Atari VCS + 3 cassette a L. 200.000. Intellivision + 1 cassetta a L. 250.000 e varie cassette.
Luca - Via Fidenza, 46 - Parma - Tel. 0524/66172.

CAMBIO manuale "ZX Spectrum Basic Programming" originale inglese con manuale "Alla scoperta dello ZX Spectrum".
Brilli Andrea - Via Carabinieri, 7 - 57100 Livorno - Tel. 22131.

CAMBIO/VENDO software per Spectrum 16/48 K. Bellissimi giochi e fantastiche utilities a basso prezzo.
Bartolomei Massimiliano - Via Di Martino, 18 - 0040 Rocca di Papa (RM) - Tel. 9497444.

OFFRO utilities e giochi eccezionali in L/M per ZX Spectrum, max L. 8.000. Per catalogo gratuito ed informazioni scrivi a:
Sartori Claudio - Via Castelgomberto, 42 - 10136 Torino - Tel. 011/367441.

CERCO in zona Milano professori di ZX Spectrum 16/48 K per scambio di programmi ed esperienze. Scrivere o telefonare a:
Carcione Davide - Via Arezzo, 10 - 20162 Milano - Tel. 02/6427554.

CERCO Spectrum 48 K o CBM 64 purché in buono stato e perfettamente funzionante.
Simeoli Enrico - Via Napoli, 13 - 80126 Pianura (Napoli) - Tel. 7265870.

VENDO C64 + Drive 1541, 3 mesi di vita, garanzia illimitata + 70 programmi di alto valore come (The Hobbit, The Last One, Head Beach, Copy Disk) a lire 1.250.000 trattabili.
Sentimenti Roberto - Via Linguerri, 19 - 40026 Imola - Tel. 0542/43963 (ore pasti).

COMPRO | **AFFAREFATTO** | **VENDO**

MI CHIAMO: ....

ABITO A: .... IN ....

IL MIO TELEFONO È: .... ORARI: ....

CCP MILANO

"NON CHIEDETEMI ANCHE VOI QUANTI COLORI CI HO MESSO DENTRO..."

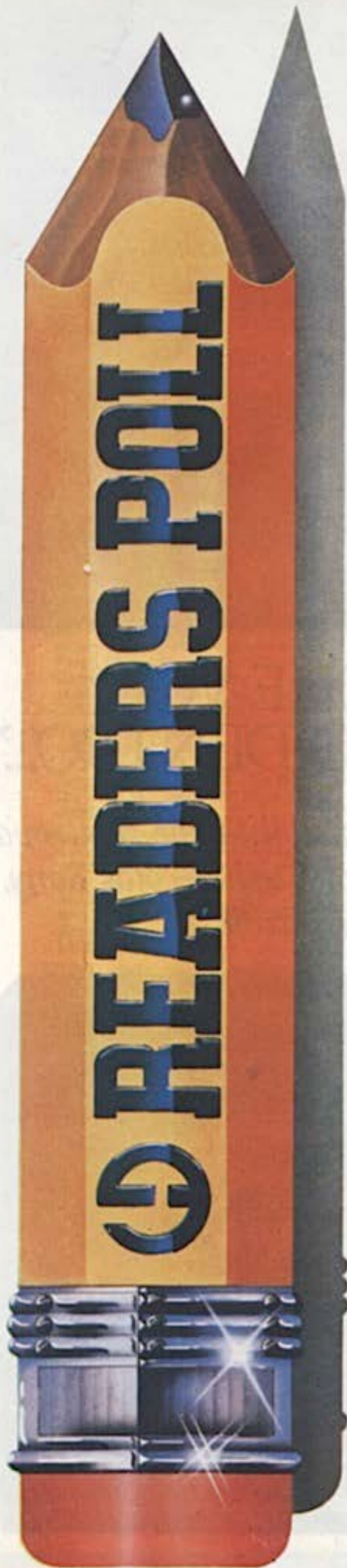
I "tessuti d'arte" di O. M. Una miriade di colori e di disegni, ogni volta originali e diversi. Al vertice della moda mondiale.

Suoi modelli si trovano anche al Metropolitan Museum di New York.

Testimonianza di un artista della moda, dotato di una straordinaria sensibilità per il colore.

Una sensibilità che si ritrova nella perfezione dei tv color Sony. Sony Trinitron.

SONY®

KV 2052 ET - Profeel Star 20" - cinescopio esclusivo Sony Trinitron - potenza d'uscita audio 5W + 5W - 2 altoparlanti a banda larga - suono panoramico - controllo toni alti e bassi - predisposto per ricezioni stereo - 30 canali - ingresso e uscita audio/video - telecomando a raggi infrarossi utilizzabile sia per il TV color che per i nuovi videoregistratori Sony Betamax.

Qualcuno diceva che l'importante è partecipare; noi aggiungiamo che per partecipare è importante avere una consolle o un computer o per lo meno avere qualche amico che li ha e ve li faccia usare; poi è importante (anzi... è il minimo indispensabile) fare un punteggio dignitoso, fotografarlo e scriverlo sulla scheda "Gioco anch'io".
È importante anche compilare la schedina "Il mio parere" e suggerire in tal modo, alla gentile redazione di Electronic Games, i giochi preferiti.
È determinante invece avere una forbice: cercatela in cucina in qualche cassetto, ma non arrabbiatevi se non la trovate subito, al massimo ve la fate prestare dal vicino.
Se siete arrivati a questo punto il più è fatto!
Ritagliate i tagliandi, metteteli in una busta (speriamo ce l'abbiate), leccate la striscia gommata, chiudete, affrancate e infine spedite il tutto a noi. L'indirizzo è:
EDIZIONI J.C.E. ELECTRONIC GAMES
Via dei Lavoratori 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO MI
Tutto OK? Speriamo in bene.

GIOCO ANCH'IO	
Nome	
Cognome	
Indirizzo	
Città	
Gioco	
Marca	
Sistema o base	
Punteggio	
Data	**Firma**

GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.

IL MIO PARERE		
	MARCA	**TITOLO DEL GIOCO**
CONSOLLE		
COMPUTER		
Nome		**Cognome**
Indirizzo		

IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradimento

PHILIPS

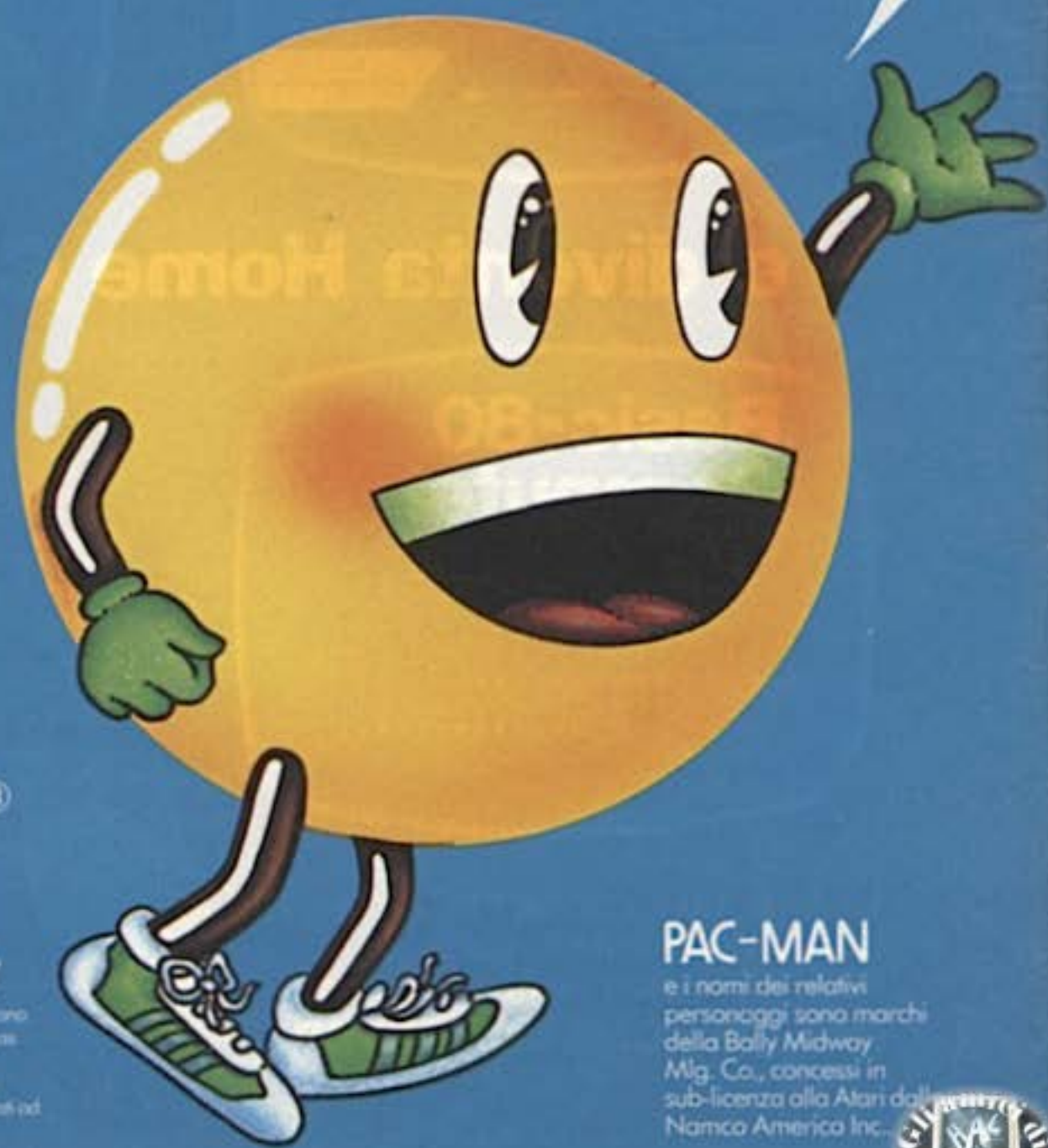
Vi dà fantastici Videogiochi...

la formidabile battaglia stellare

l'invasione viene dallo spazio

e diventa Home Computer !

esempio di programma

LA SPECIALE CASSETTA BASIC MICROSOFT con 22 K di Ram trasforma Videopac in PHILIPS HOME COMPUTER.

che puoi
Da oggi i grandi
disponibili
tuo computer!

Eccoli, finalmente! Sono i nuovi, entusiasmanti programmi Atari per Vic 20, TI 99/A, ZX Spectrum, Apple II, IBM. E non hai bisogno di adattatori. Atarisoft ha già pensato a tutto. Per ogni computer il suo giusto software. Inserisci la cassetta o il nastro e sei pronto a vivere tutte le più belle sfide Atari. E a viverle sino in fondo. Perché il bello di Atari è che la sfida diventa sempre più difficile. Con Atarisoft puoi giocare i grandi hit Atari e tanti altri giochi: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Dig Dug, Centipede, Jungle Hunt, Joust, Donkey Kong, Moon Patrol, Galaxian, Defender, Robotron 2084.

ATARISOFT

MS. PAC-MAN
e i nomi dei relativi personaggi sono marchi della Bally Midway Mfg. Co. concessi in sub-licenza alla Atari dalla Namco America Inc..

CBS vince sempre.

TBWA

Anche se gioca fuori casa.

Vuoi giocare con la tecnologia CBS anche se hai una consolle Atari o Intellivision? Ecco quattro sfide che metteranno a dura prova la tua abilità. – Il favoloso VENTURE, un'avventura ai confini della realtà alla ricerca di tesori difesi da terrificanti mostri. – DONKEY KONG, la star più famosa d'America nella sua fortezza d'acciaio; riuscirai ad evitare i suoi pazzi barili? – GORF, quattro missioni impossibili contro gli invasori venuti dalle stelle. – E infine ZAXXON, una drammatica incursione sulle fortezze dei tuoi nemici galleggianti nello spazio.

Quattro giochi tecnologicamente superiori e sempre più difficili. Riuscirai tu, con la tua sola abilità, a vincere contro CBS? La sfida è aperta.

Avventure dentro l'elettronica con